LA MEJOR REVISTA DE VIDEOJUEGOS

[IRROMPIBLES]

EL GAMER NO MUERE. RESPAWNEA.

AÑO 5 N° 28
EDICIÓN ELECTRÓNICA

2016

LOS JUEGOS DEL AÑO



SUPER MARIO RUN | FINAL FANTASY XV | THE LAST GUARDIAN | BATTLEFIELD 1 | OBEY ME
PLAYSTATION VR | ETERMAX | VGGE NEXUM | HISTORIAS DE ZOMBIS | JUGUETES ÓPTICOS

¿COMENTARIOS?
Visitá **www.irrompibles.net** y sumate a la comunidad más quemada del fichín en la Argentina. ***In Position!***

Seguinos en:  /irrompibles  @irrompibles  www.irrompibles.net

CONGRATULATIONS

GANAMOS. Ya está. Podemos bajar la guardia. Oficialmente, los videojuegos son la cosa más cool que le está pasando al mundo.

Todos vimos al Primer Ministro de Japón salir disfrazado de Mario Bros de un tubo gigante en pleno cierre de las Olimpíadas. El mismo plomero que ahora sale dispuesto a comerse el mundo corriendo a través de nuestros teléfonos. Los mismos teléfonos con los que hasta mi vieja se puso a cazar monstruitos con el Pokémon GO, el juego que copó cada noticiero del planeta. Todo el mundo queriendo probar la Realidad Virtual, aparecen abuelas gamers en Youtube, el sistema cada vez más gamificado. Obama mencionando a The Witcher 3. Nintendo prepara un parque de diversiones. Pac-Man y Q-Bert aparecen en películas de Adam Sandler, actores de Hollywood se prestan a los delirios de Kojima. Premios a la industria con ceremonia y todo como si de Oscars se tratase. Un eSport transmitiéndose por TV como cualquier otro deporte.

Acá mismo, en Argentina, programas dedicados a fichines sonando en radios FM, una mesa sectorial entre desarrolladores locales y representantes de ministerios, el primer juego AAA publicado...

“Mirá, este es el mundo que ustedes crearon”, alguien me dijo hace poco. Y yo sé que no lo dijo con esa intención, pero me enorgullece. Ya no somos “inadaptados”. Ahora somos referentes. Ahora tenemos una responsabilidad: timonear el futuro. Así que vistan la camiseta de gamer, de jugador, de fichinero, muéstrenla y salgan a salvar el mundo, pero al mundo de verdad. Salgan ahora y prepárense, que esto recién empieza, y vamos a vivir para verlo.

Santiago Figueroa | Morton

PlayStation VR: crónica de un amor posible

No hace falta ser Bruce Wayne para tener acceso a esta maravilla

Por Sebastián Di Nardo
Moki

FUE EN UNA DE ESAS GLORIOSAS VISITAS a la E3 cuando por primera vez me calcé un casco de VR. Por aquel entonces se llamaba Morpheus y probarlo era casi imposible, incluso para la prensa. Largas hileras de gente se atiborraban con desesperación intentando probar unos segundos de aquella maravilla.

Hacia el final de mi estadía (un día antes de que terminara la exposición) y cuando estaban cerrando sus puertas, me acerqué porque vi poca gente. Una mujer me dijo que ya era demasiado tarde. Saqué mi mejor cara de gato de Shrek y le pedí que por favor me dejara un minuto porque había viajado 18 horas para estar ahí y en la mañana me volvía sin otra oportunidad para probarlo... Se apiadó. Fue un camino de ida. Desde que me puse ese casco por primera vez, PlayStation VR y yo nos enamoramos a primera vista.

El siguiente encuentro se dio un año más tarde, otra vez en E3. Si bien PSVR lucía igual, había madurado. Casi colándome con otro colega, tuve la chance de probar dos pequeños niveles de London Heist. Primero me defendí a los tiros desde un auto y más tarde intenté huir con un botín repartiendo plomo a dos pistolas. Sentí que me explotaba la cabeza y no era por haber recibido un disparo, sino porque nunca había sentido tanta emoción. Nunca me había sentido dentro del juego como aquella vez. Necesitaba tener ese dispositivo del amor. Necesitaba PlayStation VR.





Mucho tiempo pasó desde aquel encuentro. Hasta que un día pude tener, finalmente, una cita a solas con PSVR. Ya se me ponía la piel de gallina sólo con acariciar el estuche que contenía el casco.

Preparativos para la primera cita

Ahora, poner a funcionar el VR no es sencillo. El visor se conecta con su control a una cajita, y de ahí, dos gruesos cables llegan hasta la pequeña unidad de proceso. De ahí sale un HDMI que va a la PS4 y otro al monitor. La unidad de proceso se conecta al mismo tiempo a uno de los puertos USB y también a un pequeño transformador que lo alimenta. A todo esto debemos sumar la cámara de PlayStation y también dos controles Move si queremos que la experiencia sea completamente feliz.

La unidad de proceso es una pequeña cajita que parece una hermana menor de la consola. Sin ella, esta maravilla no sería posible. Este dispositivo procesa la imagen y el audio del casco por separado de la imagen y el audio que vemos por el monitor. Ambas señales de



audio y video son distintas y tienen que ser procesadas en simultáneo. Mientras el casco recibe video a 1080x960 píxeles por ojo, un ángulo de visión de 100° y sonido 3D posicional, la televisión recibe una señal de 720p con sonido estéreo. No agrega potencia a la consola, pero le quita MUCHO trabajo.

Configurar bien el casquito es obligatorio si queremos una experiencia placentera e ininterrumpida. Estaba equivocado al pensar que ponerme la capa de Batman iba a ser una tarea fácil. La cámara todavía necesitaba ajustarse y reconocer el visor para capturar y trasladar cada uno de mis movimientos al juego. Para esto, tiene que capturar todos los puntos luminosos que trae en la lente y en la vincha de ajuste. Si podemos, siempre es bueno tener la luz bien controlada. Ni muy luminoso, ni muy oscuro.

Hecho esto con éxito, la clave es colocarse correctamente el dispositivo y ajustarlo. El diseño es de lo más canchero y estilizado, y también de los más cómodos. Pesa, pero no se nota gracias a las almohadillas que tiene en la frente y la nuca. Es un punto para destacar el sistema de ajuste y desajuste con un botón y una ruedita frente al velcro o el elástico de otros dispositivos.

Otro punto a favor es la goma que rodea la lente. Evita que entre la luz y permite al mismo tiempo que quienes necesitamos anteojos podamos dejarlos dentro sin molestar o incomodarnos. PlayStation recomienda mucho que, si los necesitamos, los usemos.

A los bifes

Ahora sí, ¡a jugar a Batman: Arkham VR! Lo primero que vi ya me puso la piel de gallina. Arrancamos parados en la terraza de Gotham mirando toda la ciudad en medio de una de esas noches nubladas y lluviosas. Esa sola imagen logró emocionarme hasta las lágrimas. Miramos para abajo y vemos la calle, para arriba el cielo plomizo, y atrás el reflector encendido dibujando la batiseñal entre las nubes.

La aventura es corta, dura una hora y monedas. Sólo necesitan saber que es fantástica, realmente nos sentimos Batman investigando en Gotham. Batman VR es amor puro y el mero hecho de ponerte la capa por un rato hace que este dispositivo valga la pena

Ojo: cuando arrancan todos los juegos de VR, vemos un cartel que dice que el uso prolongado de realidad virtual puede producir mareos o náuseas. Y lo dicen por una razón. Yo desatendí todos los avisos, por ansioso. Necesitaba ser Batman con urgencia. Sin embargo, una hora y media o más de corrido y sin mis anteojos, sumergido en esa realidad imaginaria, estaban haciendo lo suyo. El mareo creció, sentía el aliento espeso y caliente. Minutos después estaba abrazado al inodoro como un adolescente pasado de copas.

Conclusión

Ya recuperado, probé varias cosillas más: Battlezone, Driveclub VR, EVE Valkyrie, Rez Infinite, Until Dawn: Rush of Blood y Headmaster, entre otros.

Definitivamente, PlayStation VR es un dispositivo para enamorarse. El diseño es atractivo, cómodo y refinado. Muy detallista. Si bien la calidad final de imagen está un poco por debajo de los competidores, es el más accesible. Si ya tienen una PS4, la cámara y los Move, por sólo 400 dólares pueden acceder a este dispositivo increíble.

Por ahora tiene un puñado de títulos, pero están embaladísimos y seguramente nos van a bombardear con nuevas experiencias en los próximos meses. La mejor parte es que PlayStation planea traerlo a Argentina, y si el precio oficial resulta accesible, vamos a ser muy pero MUY felices. [i]

Agradecemos a Martín Laffitte e Ignacio Stagnaro di Croce de PlayStation por cedernos el dispositivo para realizar este review.

VANESSA HELD

Vanessa Held is a Soul Hunter, a lesser demon in charge of collecting the spirits of humans foolish enough to make a deal with her master Ammon. A unique power is hidden inside her, an impossible ability unknown to most both in Heaven and Hell.

"I don't care about your problems, I have my own"

THE STRANGER

The Stranger is an enigmatic figure who roams the city aimlessly, barely interacting or even noticing the people around him. Nobody knows who or what he really is, rumors tell he is a ghost, others think he is a demon. But what all of them know is at something important is out to happen when he ars.

ore him, he's crazy "

MARK J. LEGION

Mark J. Legion is the human host for Ammon, the Infernal Archduke of Avarice, and one of the richest men in the world. His influence extends through humanity's affairs, like a disease, infecting everything he touches. He desires all there is in this world and won't stop before getting it.

"To obtain power one needs resources"

LITTLE MONTY

Monty is a veteran Hellhound, specialized in tracking souls. He was placed as the companion to Vanessa, a relatively newcomer to this job. The only things sharper than his tongue are his teeth which he gleefully uses to rend any opponents to bits.

"Who's a bad boy? Yes, you are!"

OBEY ME

Un hack 'n' slash argentino con una pinta infernal

EL MUNDO ESTÁ SUMIDO EN UNA GUERRA ENTRE ÁNGELES Y DEMONIOS, quienes combaten en el Mundo Mortal, ocultos de los ojos de la humanidad. Vanessa Held es una cazadora de almas, un demonio a cargo de recolectar los espíritus de todos los humanos que fueron tan ingenuos como para hacer un trato con Ammon, su maestro, conocido como el Archiduque de la Avaricia. Como Vanessa es nueva en su trabajo, junto a ella viaja su compañero Little Monty, un sabueso satánico que se especializa en rastrear almas. Ambos ignoran que la aparición de un ser llamado The Stranger está a punto de cambiar su destino.



Hay algo distinto en Obey Me que se aprecia en el instante que posamos nuestros ojos sobre él. El mercado nacional se va expandiendo hacia todos los posibles rincones de la industria, y este fichín busca ser precursor como un Action RPG Made In Argentina con ganas de contar una historia.

La jugabilidad de Obey Me se basa en las viejas (pero siempre rendidoras) mecánicas hack & slash, y en un set de técnicas personalizables que iremos desbloqueando y mejorando dentro del juego, cada cual asignada a un tecla diferente. También podemos valernos de las almas de los enemigos derrotados para curarnos y recuperar energía.

El rol del jugador recae sobre Vanessa, mientras que Monty es controlado por la compu. A Monty podremos darle órdenes, mientras que irá adquiriendo habilidades y atributos complementarios a los nuestros.

Por Santiago Figueroa
Morton



"El concepto de Obey Me nace de la idea de desarrollar un juego simple y de calidad", afirma Marcos Ribatto, Productor en Jefe de este proyecto. "No buscamos reinventar la rueda, sino desarrollar un producto que esté al alcance del estudio. La narrativa se originó de un trabajo en conjunto entre el productor y el guionista para que la misma tenga coherencia con la experiencia que se quiere trasmitir al jugador".

Sus palabras dejan claro que los chicos de Error 404 Game Studios tienen los pies en la Tierra, y así como tienen claro hacia dónde van, tienen claro de dónde vienen. Por algo su apartado gráfico sabe transmitir una vibra similar a los trabajos de Supergiant Games. Por algo se translucen sus raíces comiqueras.

"Hay influencias del género cyberpunk, de cómics como Hellblazer y Lucifer, o de juegos como Transistor y el humor de Giant Citizen Kabuto", reafirma Marcos.



Más elementos influyentes salen a la luz, sin embargo, cuando consultamos sobre los géneros que definen a Obey Me. "Nosotros lo definimos como un ARPG pero también podría decirse que es un Hack & Slash. Nuestras referencias técnicas respecto a gameplay son Diablo 3 y Torchlight. Buscamos generar el mismo dinamismo de combate que estos ofrecen, pero a su vez inspiramos los controles en los MOBA, y buscamos generar una historia y personajes como lo hacen Bastion y Transistor".

Los micos de Error 404 Game Studios comenzaron su pre-producción a fines del 2015. Al momento de escribir esta nota, al equipo de de-



sarrollo lo conforman siete personas: un productor, un game designer, un guionista, un programador, un artista, un animador y un director de sonido. Al equipo también lo acompañan una representante de prensa y algunos dibujantes.

Sin duda un equipo reducido pero multidisciplinario, algo que remite en forma inevitable a estudios como Supergiant Games, responsables de productos que equipos más numerosos envidiarían.

¿Pero qué diferencia a Obey Me? ¿Qué lo hace tan especial? Para Marcos, "es la sumatoria coherente de todas las áreas de trabajo que la componen. Se podría decir que brinda una cierta sensación única al juego. No es un proyecto que viene a romper los estándares que conocemos ni a presentar una nueva tecnología, pero sí a ser una experiencia única por su cuenta".

Otro aspecto clave de Obey Me es su desarrollo narrativo, y esto se refleja en el potencial transmediático con el que cuenta, algo que el equipo pretende explotar en el futuro. "Es nuestra intención, por el momento sólo estamos trabajando en 11 cómics cortos que saldrían para introducir, enriquecer y expandir el mundo en dónde sucede el juego".

Dos fechas son clave en la línea de tiempo de Obey Me. Una, fue este pasado noviembre, cuando el juego se dio a conocer. De más está decir que en todos los eventos en los que este juego se presentó de ahí en adelante, logró



dar que hablar. “Con el corte vertical de Obey Me que presentamos, obtuvimos muy buena recepción”, nos cuenta. “Es algo que nos enorgullece, fueron meses de trabajo para poder llegar a esta instancia. Se podría decir que era el resultado esperado”.

La otra fecha es la GDC, a celebrarse en marzo de 2017. Este es su próximo objetivo, tanto para el título como para el estudio que lo desarrolla.

Hay una pregunta de rigor que no podía quedar fuera de nuestra charla con el equipo de Error 404 Game Studios ¿Cómo se vive, desde su perspectiva, el desarrollo de videojuegos en Argentina? La respuesta de Marcos fue concisa:

“Nuestra opinión al respecto está muy empapada por nuestra corta experiencia como estudio y en el rubro. Podría decirse que estamos entrando en una etapa de ‘oro’ muy firme en lo que a desarrollo independiente se refiere. Durante noviembre pudo verse una gran cantidad de desarrolladores con productos de muy buena calidad. Esto es el fruto del esfuerzo de aquellos que están hace mucho tiempo trabajando para fomentar la industria en el país, tanto instituciones como personas”.

¿Entonces qué es lo que necesita el desarrollo local para terminar de posicionarse en forma internacional?

“A nuestro criterio, hacer juegos acá y en otros países es lo mismo”, asegura. “Lo único que nos falta a nosotros es más experiencia en general como industria y más participación del Estado y otros tipos de inversores. La capacidad de desarrollo existe y la vemos todos los días con personas que dan todo de sí por sus proyectos, que es lo que más importa”.

Obey Me está siendo desarrollado en Unity con el fin de lanzarlo en PC a través de Steam. Una versión para Mac y consolas son posibles en un futuro. No hay fecha de lanzamiento aún, pero cruzamos los dedos para poder jugarlo en algún momento de 2017.









Visita a Etermax

© ETERMAX

De Villurca, con amor

BAJAMOS EN JUAN MANUEL DE ROSAS, LA ÚLTIMA ESTACIÓN DE LA LÍNEA B. Aún quedan diez cuadras a pie. Aprovechamos la hermosa tarde de noviembre para caminarnos Villa Urquiza. Llegamos o'clock, como le gusta a Dan, que tiene esos berretines británicos tan poco usuales entre nosotros.

Nos atiende Débora Nara, encargada de la comunicación y parte del staff original de Etermax, quien vio crecer al monstruo desde sus inicios antes incluso de que se dedicara al desarrollo de videojuegos. Va a ser nuestra guía por el vientre de la ballena.

La nueva empresa, por oleadas, fue apoderándose del edificio de lo que otrora fuera la planta textil de la pyme familiar. Aún comparten parte del inmueble, pero no por mucho tiempo. El espacio va quedando chico. Eran apenas un par de decenas cuando empezaron en 2008; hoy trabajan en Etermax 240 profesionales de distintas áreas, la mayor parte en Argentina (200), la otra en Uruguay, y buscan personal de manera constante.

Las viejas instalaciones de la textil fueron refuncionalizadas y lookeadas de modo que quedaron amplios espacios sin divisiones, agradables, modernos, con lugares comunes para comer y tomar litros de café. Hay buen clima. Los equipos de trabajo se despliegan en los dos pisos y son agrupados por proyectos: Apalabrados, Preguntados, Reinos Preguntados, Mezcladitos, Bingo Crack, Skydoms y el último en salir, Melody Monsters.

También, tienen un importante sector de arte donde están los de ilustración, color, animación y diseño gráfico. Etermax pone especial énfasis en expandir sus productos hacia otros formatos, sobre todo a partir del éxito de Preguntados. Además del videojuego, Preguntados salió en versión juegos de mesa (tiene varias ediciones), en libro, fascículos coleccionables, rompecabezas, tiene un segmento en la revista infantil Genios del Grupo





Por Cecilia Barat
@La_Barat



Clarín, tuvo presencia en TV en el programa de la diva platinada en 2014. A partir de la marca, direcciona los productos derivados a públicos de diferentes edades. Se alimentó aún más con la secuela Reinos Preguntados. Y apuntala el éxito con una artillería de merchandising con los personajes iniciales como Tito, Albert, Héctor, Bonzo, Tina, Pop, Willy, Andy y Rocky, a los que se suman los de Reinos: Rey Alex, Reina Melisa, Capitán Skägg, Haruki, Stéphang, Ukko, Pik-Pak-Pok. Los encontramos en figuras en silicona, en imanes para la heladera, pads, peluches y en varias de esas chucherías que tanto gustan. Sí, piensan en todo.



¿Videojuegos? ¡Nunca!

Etermax fue fundada hace menos de 10 años por Máximo Cavazzani, un joven y visionario ingeniero de Sistemas egresado del ITBA (un semillero de mentes brillantes). Empezó con el pie derecho, desarrolló una app de compraventa de acciones para celulares que lo hizo millonario. Pasa en las mejores familias. La cuestión es que en algún momento le picó el bichito por los videojuegos, aunque había jurado y perjurado delante de sus colaboradores que jamás iba a hacer uno. Y ahí estaba en pleno 2010 yugando con Apalabrados, que lanzó al año siguiente en España. Otro récord.

De todas formas, nos aclaran que no todo es un cuento de hadas, y que entre dos éxitos hay también algunos intentos fallidos.

Metemos las narices donde podemos, cargamos las retinas con datos e imágenes, preguntamos (¡cómo no PREGUNTAR!) todo lo que se nos viene a la mente y encontramos algunos viejos conocidos enredados entre teclados y monitores.

Finalmente, el responsable de todo esto nos recibe en su despacho. Desde allí, a través de las ventanas, se puede ver al resto del equipo en plena actividad. Nuestra idea es hacer una entrevista de no más de media hora para no quitarle mucho tiempo, un intercambio de preguntas y respuestas, pero Max es de esos que no necesitan demasiado estímulo para desenvolver sus ideas. Ponemos "play" en el grabador y una sola pregunta nuestra le da el puntapié para desglosar su mirada del mundo, casi una cosmovisión. Aquí transcribimos con sus palabras su particular forma de ver la tecnología, la educación, el futuro.

[i] ¿Por qué?

«¿Por qué pasó? Es difícil de saber por qué pasó. Te cuento un poco la historia. Desde chico me interesó hacer emprendimientos propios. Me interesa resolver problemas, cuanto más complejo, más difícil y cuando el problema haya intentado ser resuelto por más personas, más me interesa. Estaba estudiando ingeniería informática, tenía 22 años cuando salió el iPhone. Yo compraba y vendía acciones en la Bolsa, y se me ocurrió hacer una aplicación para eso desde el iPhone. Fue la primera en el mundo. Fue una idea nueva, pasa que cuando





lo contás hoy pareciera que es obvia, pero si yo te decía en el 2000 que ibas a ver mails en el teléfono me ibas a decir que estaba loco, o al menos que estábamos a años luz de eso. En el momento, vi la potencialidad que tenía el iPhone respecto de los otros celulares. Me fue muy bien con esa primera aplicación y me permitió ganar una buena cantidad de plata. Y en vez de retirarme para toda la vida a los 22 años, decidí resolver problemas más complejos a través de la empresa. Hacíamos aplicaciones para entidades financieras y demás, pero surgió el problema del intermediario entre el público usuario y el producto. Siempre había que estar convenciendo a un cliente de generar una aplicación para agregarle valor a su producto. Y ahí sobrevino la idea de eliminar al intermediario. Se me ocurrió hacer un producto propio.

«Pensé en un juego. Aunque había dicho que nunca iba a hacer un juego. Lo digo porque no me gusta contar la historia como si la hubiera tenido clara desde los 15 años.

«Jugué mucho de chico, aunque no era fan, en el sentido que hay gente que es mucho más jugadora que yo. Yo veo un norte, el camino lo tenemos que ir encontrando.

«Hicimos este primer juego, Apalabrados, con tecnología que nosotros hacíamos bien, en un mercado no saturado como el hispanoparlante. Lo hice yo al principio, porque la empresa estaba haciendo otra cosa en ese momento. Y le fue inesperadamente muy bien, estuvo instalado en uno de cada dos teléfonos en España en 2012, fue un boom. Medio como lo que pasó acá con Preguntados, quizá más grande, pero sólo en España. Ahí me di cuenta que era nuestra oportunidad de dejar de tener clientes, nos dedicamos a hacer juegos y empecé a aprender acerca del mundo de los juegos. Por qué la gente juega, cómo se gana plata, cómo se segmenta la industria, me empezó a interesar sobre todo la parte de la ingeniería. Después de eso, hicimos otro que le fue un poco peor que al primero, al tercero le fue incluso peor, pero yo veía que íbamos avanzando en la calidad de lo que hacíamos.

«Más allá del éxito comercial, veía que lo que estábamos haciendo era mejor. Le fue peor pero era mejor. Entonces quise saber qué estábamos haciendo mal como para que no sea otro Apalabrados.

«Empecé a darme cuenta que nos habíamos desviado por un lado que no iba, que necesitábamos dar algo nuevo cada vez que sacábamos un juego. Los clones no sirven para nada, después el tiempo lo demostró. En su momento no estaba tan claro que no servían para nada. El hacer las cosas un poco mejor tampoco servía para nada. Tenía que estar todo bien, y aparte, innovar. Y aparte, hacer un montón de otras cosas bien que tuvimos que ir aprendiendo. Preguntados fue eso, fue nuestra especie de tesis de fin de carrera, y lo hicimos tan bien que tuvo un impacto desmedido, digamos, a lo que esperábamos. Fue veinte veces más grande que Apalabrados, 100 veces en algún sentido, siendo Apalabrados un éxito ,elegido Juego del Año por Apple en 2012, para que te des una idea de lo que había sido.

Un Reino de Palabras y Preguntas

Todo era caos, reinaban las tinieblas. El primer acto de la creación fue el verbo, el lenguaje. Más tarde sobrevino el pecado de los hombres, las preguntas. Algo de eso recreó Etermax en sus juegos. Un listado de los más populares.

APALABRADOS, 2011 Juego del Año en la App Store española. En 16 idiomas, 10 millones descargas en Google Play.

MEZCLADITOS, 2012, juego de palabras multiplayer. En 12 idiomas, 5 millones descargas en Google Play.

PREGUNTADOS (Trivia Crack en USA), 2013, trivia. 200 millones de descargas, más de 20 idiomas.

REINOS PREGUNTADOS, 2015, trivia/social. En 18 idiomas, 5 millones descargas en Google Play.





«Pero Preguntados es uno de los juegos más jugados de la historia. Y encima llegamos a ser número uno en Estados Unidos. Para nuestra industria, ser número uno en Estados Unidos es como ganarte un Oscar: estuvimos 66 días seguidos en el número uno y fue la aplicación más bajada en 2015. Segundo estuvo Facebook, para que te des una idea de la magnitud. La gente no lo llega a entender eso, 20 millones de usuarios activos diarios es como tener 200 puntos de rating todos los días.

«Empecé a replantearme cómo utilizo este éxito en el futuro, para qué estoy, por qué hago las cosas, cómo veo el mundo y cómo pretendo cambiarlo, que no significa "salvar al planeta". Cambiar el mundo puede ser inventar una birome o encontrar la vacuna contra el SIDA, obviamente con diferentes magnitudes.

«Creo que la encuentro en replantear el lugar de la educación. Ahí hay un problema, la imagen que tiene la educación no sólo en la juventud sino en todos, la disparidad que hay entre la atención que se lleva el entretenimiento, o la interacción social, con respecto a la educación o los juegos educativos. Lo pobre de los intentos anteriores en mezclar esos dos mundos.

«Otro problema a resolver es la manera en que nos organizamos y la que se tienen que organizar las empresas del futuro. Creo que de acá a algunos años va a haber un quiebre en la forma de hacer negocios en el mundo. Lo vemos desde Uber, hasta en la forma en que se maneja la Bolsa, hasta la cantidad de empleados que va a tener un supermercado de acá a diez años.

«La forma en que las empresas generan valor hoy que son "me pongo en un lugar, voy capturando mercado, me voy especializando, le creo una carrera a una persona de 20 años para que sea óptima", para que al fin de su vida se pueda sentir realizada, no existe. Hoy un tipo empieza a estudiar ingeniería en el año 1 y en el año 5 cuando termina, el mundo cambió, No digo que su educación no le sirva, pero lo que aprendió no lo sirve, y al mundo no le importa el esfuerzo que hizo, eso siempre fue así, pero antes se podía predecir con tiempo. Ahora no, hay que estar ahí y resolver un problema, y si para resolverlo necesitás los conocimientos de un médico, tenés que hacerte médico en una semana. Yo todo lo que aprendí de hacer juegos, lo aprendí sobre la marcha. A ver, hay que hacer un juego mejor que el del resto del mundo, quiénes son los mejores, qué están haciendo, cómo lo podemos hacer mejor. Tratemos de hacerlo. Ya no existe más la idea de tener un título y con ese título pasar a hacer carrera en una empresa porque "soy el tipo que sabe". En este momento estamos en un punto de quiebre. Todavía existe la vieja economía, de hecho es mucho más grande que la nueva economía, pero se va a empezar a morir muy rápido. Exponencialmente. Datos que dentro de 20 o 30 años el 90% de lo que hoy conocemos como trabajo va a dejar de existir, o el 50% en 10 años. El tipo que hoy es colectivero piensa que va serlo toda su vida. A ese trabajo le quedan cinco años, diez años con toda la furia. Y tapar el sol con la mano, decir vamos a proteger ciertos trabajos no sirve, no funciona.

«Entonces Etermax es un poco ese experimento de cómo va a funcionar una empresa del futuro. Y cómo va a funcionar una empresa del futuro en Latinoamérica. Porque esto no es Silicon Valley, con lo malo y bueno que tiene eso. Y hoy estamos haciendo videojuegos, pero somos una empresa de tecnología, una empresa que agarra problemas y que a través de la tecnología los resuelve. Hoy es el problema del entretenimiento, el problema de la educación, el de la sociabilización; mañana será el que sea, hacer un robot o descubrir la vacuna para todas las enfermedades infecciosas del mundo. Lo digo así porque creo en





eso. Creo que cada vez vamos a tener más poder para resolver problemas. Si yo te digo que en 30 años se van a acabar las enfermedades infecciosas, desde el SIDA hasta el resfriado común, te va a costar creerlo. Toda mi vida me enfermé seis veces por año. Hay gente que se muere por eso. Pero no tiene por qué ser así, porque cada vez tenemos más herramientas que vienen de la informática, del tratamiento de la información, de poder hacer modelados más complejos, de poder entender problemas que antes no se podían entender. Hoy estamos estrellando átomos a casi la velocidad de la luz y descubriendo partículas que son 100 mil millones de veces más chicas que un átomo. Estamos mandando partículas (quizás) a otras dimensiones. Es tan inconmensurablemente complejo ese poder que tenemos que nos permite mejorar nuestra vida a un montón de niveles.

«Pero también abre un montón de problemas. El mundo viejo va a tener que chocar con el nuevo. ¿Qué vamos a hacer cuando no haya trabajo para todo el mundo? Porque es una realidad. Y no necesariamente la gente tiene que trabajar para poder vivir. En el momento en que lo que necesitemos lo pueda hacer una inteligencia artificial vamos a tener que reinventar la forma en que distribuimos el ingreso, la forma en que vemos al desocupado, la forma en la que entrenamos a las personas, las motivamos. Son discusiones filosóficas, políticas.

«Creo que todos los problemas del mundo se resumen a un problema de educación. Es un problema pensar en resolver mi problema y no pensar en el problema de todos. Y cada vez el problema de uno es el problema de todos. Los problemas son complejos y no se resuelven diciendo "hay escasez de trabajo", "cerremos la frontera" o "pidamos crédito" o "emitamos". No funciona así.

«Entonces qué hacemos acá en Etermax: nos rompemos la cabeza tratando de resolverlo de mil maneras diferentes. Tal vez hoy la gente considere que los videojuegos son un problema irrelevante, pero de hecho es una industria grande, la nuestra es una industria más grande que la del cine.



«Me gusta este lugar donde estamos porque se pueden probar nuevas tecnologías, hacer cosas significativas y complejas, que tienen el rédito adecuado –las cosas hay que pagarlas–, resolverlas científicamente, nos obliga a ser precisos en el lenguaje, en el pensamiento. Creemos que nos va a poder ayudar a resolver cualquier cosa en el futuro, esa es la visión que tengo.»



Melody Monsters, el musical

Este año lanzaron MELODY MONSTERS, un puzzle, 3 en línea (match 3) que permite componer melodías uniendo y combinando monstruos. Está en más de 20 idiomas. La protagonista es Melody, una niña que no le teme a la oscuridad, y todas las noches al irse a dormir sueña con unos monstruos musicales: Sir Adagio, Serena, Maestro Doremi, Jingle, Allegretto, Strady, Zumbi, Babeante, Mono Tony, Lord Cascasueños. Algunos de estos, le dan a Melody un sueño armonioso, otros pueden convertirlos en pesadilla.

Se presentan una serie de desafíos, premios, evolución y permite jugar entre amigos, ya que está asociado a la red. En el App Store y en Google Play.

[i] ¿Por qué Etermax?

«Quería ponerle una X al nombre de la empresa. Había leído que la X llama mucho la atención porque se asocia a "sexo". Mi nombre lleva una X. Luego empezamos a jugar con eso y salió Eter, que es universo. Bueno, el Universo de Max.» [i]

Si quieren escuchar la entrevista entera, que está bien jugosa: **goo.gl/v5euqm**

VGGE NEXUM 2016 Primera edición

LA TARDE DEL SÁBADO 12 de noviembre se realizó la primera edición de VGGE Nexum, un encuentro destinado a entrecruzar los ámbitos de la educación, la ciencia y la industria de los videojuegos. Fue en la sede de la Fundación Cassará, un hermoso edificio del patrimonio histórico de la ciudad de Buenos Aires sobre Avenida de Mayo, puesto en valor y modernizado para su nueva función. Con el auspicio de CIS.GTC del IEEE, hubo una Mesa académica, VR, Gamification y Edutainment.

Por Cecilia Barat
@La_Barat

Se reunió un amplio sector educativo con representantes de la UAI (Pablo Vilaboa), IES Siglo 21 (Fernando Córdoba), Universidad de Morón (Maximiliano Gamarra), Universidad del Salvador (Eduardo Rodríguez Ortega), Ministerio de Cultura de la Nación (Alejandro Iparraguirre), Daniela López De Luise (CIS. GTC), entre otros. Sebastián Carro (VGGE) ofició de moderador.

Se planteó la necesidad de un compromiso común respecto a la elaboración de contenidos educativos destinados a proveer de profesionales a la industria de videojuegos, de la importancia de dar la discusión sobre la implementación de carreras de ingeniería en videojuegos, de promover la formación de profesionales destinados a cubrir la totalidad de los segmentos de producción de videojuegos y la convivencia armoniosa de trayectos de formación con diferentes títulos, grados y capacitación. Una industria para desarrollarse necesita de todas las piezas.



Se invitó a la comunidad a elaborar un glosario de terminología estandarizada, que permita utilizar un lenguaje común, con definiciones precisas y validadas. Por su parte, desde el Ministerio se reiteró la convocatoria a participar de forma permanente y activa en la Mesa Sectorial que realizó su primer encuentro en octubre pasado, con el objetivo de plantear a las instituciones del Estado las preocupaciones del sector y demandar políticas específicas.

También surgió como preocupación en el panel y entre el público, la urgencia de un cambio en el sistema educativo, donde los videojuegos y la gamificación pueden tener un papel activo. Actualmente, se plantea la introducción del juego en educación como mero estímulo para promover una actividad de aprendizaje tradicional y no se pondera al juego como una forma de aprendizaje en sí. Esto plantea un gran desafío para el sistema educativo, que debe rever contenidos, métodos de enseñanza-aprendizaje, formas de calificación, estructura edilicia, recursos tecnológicos, profesionalización docente, presupuesto, etc.







Realidad Virtual

Pablo Friedman (Responsable de itBAF-Planeta Guru) brindó una charla con datos sobre el presente y el futuro de la realidad virtual. Algunos números son una friolera y hay que estar atentos a su evolución en los próximos años.

Por ejemplo, Google Cardboard App tuvo más de 10 millones de descargas en el mundo, existen 1 millón de usuarios activos por mes en Samsung Gear VR y que han visto más de 3 millones de horas de video, hay más de 1.600.000 suscriptores en el canal 360 de Youtube, y la cantidad de desarrolladores registrados para Oculus Rift es mayor a 200 mil. Para 2018 se estiman 171 millones de usuarios de VR y 28 millones pagarán por contenido y hardware. Hacia 2020 el mercado del VR generará 30.000 millones de dólares, y en 2025 llevarán vendidos 500 millones de headsets.

Gamification

Durgan Nallar dictó una charla sobre Gamification, técnica que consiste en aplicar una estructura lúdica sobre actividades que no son juego. El uso creciente de la gamificación da





cuenta de un cambio de comportamiento en la sociedad que reclama formas de interacción amigables, a la vez que rechaza las relaciones abiertamente asimétricas, jerárquicas, coercitivas. Toda actividad que es percibida como tediosa u obligatoria es pasible de ser gamificada. Por eso, se lo está implementando en ámbitos laborales, cuidado de la salud, comerciales, entre otros. Apunta a generar una comunidad horizontal que enlace con satisfacción con la actividad a realizar.

Edutainment

Alejandro Tortolini, investigador en temas de mundos virtuales, videojuegos y educación, especialista en Proyecto Aulas Interactivas, Universidad de San Andrés y contenidista en la Especialización Docente de Nivel Superior en Educación Primaria y TIC, habló sobre el impacto de las redes sociales en educación así como en la configuración de nuevas formas de relacionarnos.

Francisco Gindre presentó Buen Ojo realizado por CIEFAP (Conocimiento e Innovación en Bosques Patagónicos) en colaboración con Conicet. Es una plataforma de entrenamiento para aprender a identificar tipos de vegetación a partir de imágenes satelitales. De esta forma se podrá tener un relevamiento minucioso de los bosques de todas las áreas patagónicas, incluso aquellas intransitables.

Nicolás Borromeo presentó MIDA (Museo de la Ingeniería desde la Antigüedad), un proyecto colectivo que cuenta con el apoyo del CEMA, la IEEE CIS (Sociedad de Inteligencia Computacional) Capítulo Argentino, el CI2S Labs y que recibió un subsidio de IEEE Foundation en 2013. Es un museo virtual de máquinas ingenieriles para manipular y entender su funcionamiento a través del juego. Un proyecto que nace por el preocupante déficit de ingenieros y la baja matriculación en esas carreras.

Nicolás también mostró su proyecto personal, UNILOGOS, en etapa de desarrollo pero funcional y su intención última es liberarlo en formato opensource. Una herramienta que haciendo uso del paradigma del árbol, permite relacionar temas. Dirigido a profesores y cursos ya que ayuda a visualizar correlatividades entre contenidos, a la vez que alerta sobre inconsistencias o brechas.

En 2017 esperamos organizar la segunda edición de Nexum para seguir profundizando estos temas e incorporar nuevos tópicos. [i]

LOS JUEGOS DEL AÑO

FLOR EN EL OJAL, camisa impecable, peinado a la gomina. El aire huele a perfume barato Old Spice. Las luces caen en el escenario, y por la alfombra roja vienen rengueando seis viejos: Moki, Pablitus, Shinjikum, Rafa, Peter y Dan.

SEIS VEJETES. Es todo lo que queda del comando original. Somos como media docena de veteranos de guerra con dentadura postiza y la pechera llena de condecoraciones de plástico. Hemos peleado largas batallas. Algunos camaradas quedaron en el camino, otros se pasaron al bando contrario.
El auditorio rompe en aplausos.
Peleamos para el beneficio de la humanidad y sin nosotros los extraterrestres nos habrían invadido hace tiempo. O la interminable lucha zombie no habría acabado. O miles de demonios estarían acechando en cada sombra. Cientos de batatores estarían obsoletos. Tal vez la Primera Guerra Mundial hubiese terminado distinto, quién sabe.
Las luces caen sobre los rostros seniles. La emoción nos cierra la garganta. Allí en la primera fila están los grandes próceres irrompibles, ahora embalsamados porque no los queríamos abandonar. Nos miran con los huecos de los ojos y la sonrisa cosida. ¡Son tan lindos!
En la segunda fila vemos más rostros conocidos: Zripwud, Macko, Cufa, Panessi, Shadbox... hay muchos más, al menos otras dos hileras de butacas repletas de los micos extraordinarios que nos ayudaron a hacer la revista y el sitio en todos estos años. Están de pie aplaudiendo furiosamente.



Un segundo después, suenan las fanfarrias y en el escenario aparecen Ceci y Morton. Ella tiene un vestido largo, rojo y muy sexy. Él un frac con cincha de raso y el logo [i]. Los spots los siguen mientras se acercan al estrado. ¿Tienen brillitos en el pelo? ¿Morton también?

–Tuvimos un 2016 repleto de amor –anuncia Morton–. Si uno mira la gran lista, hay por lo menos dos docenas de títulos que amenazan la billetera. ¡Difícil decidir por unos pocos!

–Por eso, preferimos una votación –continúa la rubia–. Estos son los fichines elegidos por nuestros lectores.

A nuestras espaldas, detrás del estrado, el telón se corre para mostrar una pantalla enorme con trailers de videojuegos.

–2016 fue un año de esos especiales, donde pasan cosas que cambian la cara de la industria. Todos hablaban del furor de los juegos de Realidad Virtual, pero terminaron delirando por uno de Realidad Aumentada.

–Un furor que pasó, al menos por ahora. 2016 terminó siendo el año de los juegos transmedia. Morton, ¿cuáles fueron transmedia? –pregunta Cecilia, señalando las imágenes en movimiento.

El mico tilda durante unos segundos. Los aplausos se extinguen.

–Eh… Quantum Break, Final Fantasy XV y Overwatch. Lo que no entiendo es por qué pusimos en votación a las expansiones…

–¡Ahora los fichines elegidos por los lectores!

Por Durgan A. Nallar | Dan
@durgan

POKÉMON GO

NIANTIC INC., THE POKÉMON COMPANY | IOS, ANDROID

–¡El premio especial para el Mejor Juego Móvil según la votación de nuestros lectores! Pokémon GO puso de cabeza al mundo entero durante tres fabulosos meses! En ese lapso, el juego de Realidad Aumentada de Niantic y The Pokémon Company obtuvo ingresos por más de 600 millones de dólares, un récord para el mercado de móviles. ¿Lo jugaste, Morton?
–Sí, claro. Los servidores latinos demoraron un montón, pero al fin pudimos ver cientos, o miles, de jugadores caminando por todos lados, incluso de noche. ¡La alegría era increíble! La cantidad de Rattatas y Pidgeys también. Pero la fiebre pasó. Los hardcore gamers se quejan...
–De todas maneras, muy pocos desinstalaron el juego. Están esperando que Niantic agregue más funciones y más generaciones de monstruitos. ¡Veamos el segundo puesto!



2. CLASH ROYALE

SUPERCELL | IOS, ANDROID

–Hasta la llegada de Pokémon GO, era el juego que más ingresos generaba en los stores de iOS y Android, un millón de dólares diarios. ¡Eso supera a la mayoría de los juegos de escritorio!

–Lo que no entiendo, Morton, es cómo generan ingresos estos juegos de móvil, porque son gratuitos.

–Te venden «tiempo». Dejan que juegues gratis, pero si querés acelerar porque estás muy cachondo, podés pagar. Y la minoría que pone guita es la que genera esos ingresos.

–Interesante. En el caso de Pokémon GO, además de tiempo te venden distancia, ¿cierto? –La rubia pone la mano en la cintura–. Si querés caminar menos, comprás cebos, por ejemplo. Y muchas incubadoras para abrir varios huevos en una sola caminata. ¿Qué onda con Clash Royale?

–Tiempo. Hay unos cofrecitos que se abren si pagás para no esperar. Entre otras cosas, claro. Son muy complejos en verdad, aunque no lo parezcan a simple vista.





3. MONSTER HUNTER GENERATIONS

CAPCOM | Nintendo 3DS

Abucheos en la oscuridad del auditorio. «¡No van a comparar Monster Hunter con esa pavada de Pokémon GO que NO TIENE nada divertido!», aúlla alguien, seguido de un par de gritos y algunos aplausos.

Ceci compone la voz, hojea sus papelitos ayudamemoria y dice:

–El tercer título seleccionado por la votación del púb...

–¡Que no van a comparar, carajooo!

–¡Zripwud!

–Hay que tener en cuenta que a pesar de que Monster Hunter Generations sea mucho más completo en términos de gameplay, es mucho menor la cantidad de jugadores que tienen una 3DS a mano. Además, es un juego hardcore. Entonces es obvio que en una votación va a ganar un título que además de ser para casual gamers, lo pueden fichinear millones con sus smartphones.

–¡Muerteeeeeee!

–¡Zripwud!



OVERWATCH

BLIZZARD ENTERTAINMENT | PS4, XO, PC

Morton traga saliva. El auditorio cae en completo silencio, mientras en la pantalla se suceden imágenes de la batalla entre héroes que no paran de liquidarse unos a otros.
–2016 fue un gran año para los deportes electrónicos –dice Cecilia, que de repente tiene otro vestido y otro peinado.
–Sí, y en [IRROMPIBLES] quisimos preguntar a nuestros lectores cuál de todos fue el que prefirieron. Obviamente, son juegos que salieron en años anteriores, excepto el ganador.
–Overwatch fue el elegido. ¿Crees que fue porque es la novedad del año?
–En parte puede ser eso, pero hay que reconocer que es un juego impecable y el primero que abraza una narrativa transmedia directa. Sea cual sea el motivo, Overwatch sacó del primer puesto a LOL en casi todo el mundo. ¡Veremos cómo sigue!
–¡Muerteeeeeeee!



2. LEAGUE OF LEGENDS

RIOT ENTERTAINMENT | PC

–A esta altura, sobra decir que viene siendo el MOBA (Multiplayer Online Battle Arena, para que nos entiendan los muggles) por excelencia desde hace mucho tiempo. Tiene más de 70 millones de jugadores y un mundial que reparte toneladas de dólares, con espectadores en línea que superan en cantidad a los estrenos de las series de TV más populares.

–Así es. De acuerdo a las consultoras estadounidenses, los eSports ya son un fenómeno masivo que seguirá creciendo en los próximos años hasta ser el «género» de mayores ingresos globales. Por eso muchos estudios se están concentrando en crear juegos que puedan explotarse como deporte electrónico. –Morton afloja el moño rojo, nervioso–. Es más, incluso la industria de los casinos online ya está levantando apuestas sobre los torneos, los equipos y hasta los proplayers. Los ingresos triplican las apuestas estándares.



3. COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE

VALVE SOFTWARE | PC

Moki, que está parado a un lado del estrado, levanta sonriente una mano manicurada.

–Este año estuve, junto a Guille Leoz, transmitiendo la eLeague de Counter-Strike: GO para truTV, una señal de Time Warner que transmite Turner.

Un rayo de luz refulge en uno de sus dientes de oro.

–Es impresionante –toma la palabra Morton– que un canal de televisión se ponga a transmitir un torneo de eSport. Hace unos años, si alguien nos preguntaba si eso iba a pasar, le hubiésemos dicho que difícilmente, o que sería algo para un futuro mucho más lejano.

–¿Y cuál es la perspectiva? –pregunta la Barat, que acaba de cambiar de peinado por segunda vez.

–Se vienen movidas parecidas en otros canales, y en aire. Porque en términos de ingresos no hay nada como los eSports. El fenómeno de mirar a otros jugando no es nuevo, ya pasaba en épocas de los arcades, pero ahora pueden ser millones online y eso atrae sponsors.

En pantalla, terros y contras siguen bailando el viejo vals del plomo y el amor.





POKEMON SUN & POKÉMON MOON

Game Freak | The Pokémon Company | 3DS





Rowlet, Popplio, Litten, y enseguida sus evoluciones Dartrix, Torracat y Brionne desfilan en pantalla. RotomDex asoma su cara de tostada rosa.

–Un montón de nuevos Pokémon y otros clásicos, reconvertidos para la séptima generación de monstruitos de bolsillo, que acompañan la vigésima segunda temporada del animé.

–Por primera vez –dice Morton–, Pokémon llega al mercado más grande del momento, traducido al chino tradicional y al chino simplificado. ¡Va a ser un bombazo!

–O sea que, si Pokémon GO te parece muy simple y te aburre rápido –la Barat arruga la nariz–, podés entrarle a Sol y Luna. Ahí tenés de todo y no te podés quejar. ¡Siempre que tengas una 3DS!

–Sun y Moon viene con todo lo que adoramos de Pokémon pero mejorado. Tenés Alola, una isla nueva para explorar inspirada en Hawaii, un nuevo sistema de batallitas, el «movimiento Z» (te permite sincronizar con tu Pokémon por medio de unos cristales y liberar un ataque muy poderoso), hay un árbol de combate para entrenadores, y muchos otros cambios. ¡No va a pasar tanto tiempo para que haya una Liga Pokémon en Alola! Hay algunas críticas menores, pero los fanas de Pokémon están muy contentos.

–Si esta es ya la séptima generación, entonces es obvio que los de Niantic van a ir engrosando la lista de bichos de Pokémon GO hasta llegar a los de Sol y Luna, ¿correcto?

–¡Lo hacen por dinero, lo hacen por dinero! –grita alguien en la oscuridad.





9

FINAL FANTASY XV

SQUARE ENIX | PS4, XO

En la pantalla se ven unos muchachos con mucho glam, autos caros y rutas interminables, a veces interrumpidas por criaturas del tamaño de transatlánticos. Luchas a todo trapo, con espadas y magia, y por supuesto cinemáticas que dejan la retina sangrando.

–A mí me parece un culebrón –se queja Cecilia–. Eso de unos tipitos vestidos de cuero en medio del desierto.

–¡Abuanten las carreras de chocobos! –chilla Cufa desde el fondo.

–Tuvimos que esperar diez años –anuncia Morton, que ahora luce puntas de pelo engominado–. Y lo que tenemos es un mundo abierto con montones de tesoros, armas legendarias ocultas aquí y allá, y hasta dioses que se pueden invocar. ¡El sistema de combate es rápido y dinámico, onda Kingdom Hearts o Final Fantasy: Type-0!

–¿Podemos decir que es el mejor Final Fantasy?

–¡NO! No es el mejor, se siente como una evolución, pero los mejores son el séptimo, el octavo, el noveno... este no, es muy bueno pero los Final Fantasy siempre pusieron mucha leña en los personajes y la historia, y aquí no es el caso. Está bien, nada más. Lo mejor es explorar, ir por todos lados, pelear, encontrarse los monstruos, que son alucinantes.

–Es un culebrón, pero con buenas piñas. ¡Y ojo! El «Final Fantasy XV Universe», como lo llama Square Enix, además del juego se compone por otras piezas. Hay una película en CGI –Kingsglaive– de los mismos tipos que laburaron en Advent Children, un spin-off en formato de serie animada para web –Brotherhood–, un fichín para móviles basado en un minigame de FF XV, y planes para seguir expandiendo la narrativa con más juegos, incluyendo uno para PlayStation VR.

–¿Es una experiencia transmedia tan completa como la de Overwatch?

–No, se siente un poco inconexa. Pero cumple con la mayoría de los fans.





8

TITANFALL 2

RESPAWN ENTERTAINMENT, ELECTRONIC ARTS | PS4, XO, PC

Jack Cooper siempre quiso ser piloto de un Titan, el mayor de los mechs de combate. En pantalla se lo ve corriendo a bordo del monstruo mecánico de varios cientos de toneladas, saltando, aplastando, quemando enemigos con sus cañones y misiles, desesperado como si tuviera una urgencia estomacal.



–Titanfall 2 sorprendió a todos –comenta Morton–. Esperábamos un juego entretenido, al estilo del primer Titanfall de 2014. Pero esta secuela se vino con todo.

–Superó las expectativas porque tiene una campaña «simple player» –la rubia lee de su papelito– muy interesante, y un modo multijugador que realmente es de los más pulidos. Nuevo skill system, mechs mejorados y mayor variedad...

–El público lo premió con razón. La narrativa es pobrísima, pero no importa mucho en Titanfall 2. Eso de que tiene dos planos de lucha es muy divertido (por un lado, hay combate entre soldados, por otro entre los enormes mechs, y pasarse de uno a otro es genial). También está bueno decir que tiene unos gráficos de rechupete y anda perfecto. Das saltos inmensos, corrés por las paredes, te agarrás a las piñas. Es como la hora pico en el subte porteño. Es un juegazo que vale cada centavo si somos de los que aman el tiroteo y los exoesqueletos.

–A esos micos viejos que están allá les vendría bien un exoesqueleto. Apenas pueden mantenerse de pie.



7

PRO EVOLUTION SOCCER 2017

KONAMI | PS4, XO, PC, PS3, X360, ISO, ANDROID

Se lo conoce como PES 2017, entre los amigos, y en Japón lo llaman Winning Eleven 2017. La versión de este año incluye mejoras en los pases, control de la pelota con motor de impacto, y mejoras en técnica de los jugadores y manejo del balón, nuevo sistema de transferencias, posibilidad de compartir los datos de edición en PS4 y de jugadores y equipos por USB, entre otras características.

–¿Cómo? ¿No que FIFA es el mejor? –se asombra Morton, que de todos modos de fútbol entiende tanto como de cuántica.

–Debe haber un error.

–El público votó. El público no se equivoca. ¡Ah, y tiene un acuerdo de licencia exclusiva con el Club Atlético River Plate!



6

THE WITCHER 3: WILD HUNT – BLOOD AND WINE

CD PROJEKT RED, BANDAI NAMCO | PS4, XO, PC

–No entiendo qué hace una expansión aquí. Son los premios al Juego del Año.

–¡Es muy impresionante! –grita Zripwud desde la segunda fila de butacas.

–Tomás, subí –invita la Barat.

El mico cae de un brinco en el escenario. Muy elegante, con un frac rojo y negro y los rulos engominados. ¿También tiene brillitos? Es como un Geralt de Rivia, pero con más glamour.

–Decía –compone–, que es una expansión con mucho amor. Son unas 30 horas de juego, con un gameplay bárbaro (que incluye mutaciones), monstruos terribles para cazar, unas vampiras hermosas, un huertito para cultivar hierbas, armaduras custom y unas batallas con los bosses que son un golazo. Además, el área nueva para explorar es fabulosa, repleta de detalles y atmósfera. Hiper recomendado. Pueden leer mi review en el sitio.

–Pero es una expansión, y encima la segunda –insiste Morton.

–¿Y por eso no lo vas a premiar? Se lo merece, es de lo mejor del año. ¡Todos deberíamos fichinear The Witcher 3 y esta expansión!

–Y dicen que el jefe final es un blandito.





5

UNCHARTED 4: A THIEF'S END

NAUGHTY DOG, SONY COMPUTER ENTERTAINMENT | PS4

Las imágenes muestran a Nathan Drake dando tumbos, colgado de una cuerda. Es un mundo de explosiones, disparos, personajes que parecen reales y un sabor a aventura que ni Camel podría imitar. La ejecución es impecable. La dirección de arte, la animación, el audio, todo parece salido del sueño del developer más cabeza del universo.

–Y yo no pude fichinearlo porque no tengo PlayStation 4 –me quejo.

–Jiji, eres mico –se burla Moki, que tiene puestas sus horrendas zapatillas con dedos.

–Yo prefiero Xbox. Si vieras lo que es Forza Horizon 3 te comés esas zapatillas de mono.

–Fanboy –dictamina Shinjikum.

–No, porque a Uncharted 3 le puse el único 100 de mi vida. A este se la tengo jurada, sólo necesito que alguien me preste su consolita...

–Oh, no podré hacerlo, pequeño. Nina no me deja y la vasca quiere que la lleve a un cumpleaños este sábado y tengo que ir a grabar Hype con Guille y es la final de eLeague y tengo que ir al estudio de Turner y no tengo tiempo porque en la agencia me dan amor todos los días. Es un campo de arroz y yo estoy con el agua hasta las rodillas.



–Pablitus, ¿vos tenés Play?

–No.



4

DARK SOULS 3

FROM SOFTWARE, BANDAI NAMCO GAMES | PS4, XO, PC

¿Puede un anciano fichinear Dark Souls? ¿Puede un mico senil, con los dedos retorcidos por la artrosis, mover los controles a la velocidad necesaria para siquiera maniobrar por los menús del juego? La solución es disfrutarlo como espectador, usando Twitch o alguna de esas ventanas a la alegría inalcanzable.

–Más de 20 horas de lucha encarnizada –lee Cecilia–, el doble si decidimos explorar cada rincón y secreto de Dark Souls 3.

–Un diseño de niveles brillante –continúa Morton– para las peleas más jodidas y a la vez hermosas del mundo de los fichines. Así es Dark Souls, un juego para guerreros expertos en el arte de liquidar demonios y monstruos. No para débiles. No para cobardikas. No para tocs. No para enfermos cardíacos. Dark Souls 3 es para profesionales del fichín.

–Un juego que se contrapone a la tendencia moderna de evitar que los jugadores se «frustren». Un tesoro, en definitiva, para micos de verdad.

–¿Alguien lo pudo terminar?

–Yo –dice la rubia–. Sobre el final los jefes se repiten mucho, me aburre. ¡Prefiero Los Minititanes!





3

DOOM

ID SOFTWARE, BETHESDA SOFTWORKS | PS4, XO, PC

Oh, los demonios. Los más hermosos, brutales y horribles en mucho tiempo. El nuevo Doom es un canto a los FPS, un amor visceral sólo comparable a una milanesa completa con huevo derretido encima.

–Lo mejor –recita Morton de memoria– es esa sensación ancestral, la misma de aquellos preciosos años donde todo era nuevo.

–Como la primera vez que lo jugamos, allá por 1993 –hago memoria, pero nadie me escucha.

–Frenético y visceral. Sólo quien pudo probarlo entiende hasta qué punto Doom... es Doom.

–Las hordas de demonios furiosos te ponen al límite. Es un mega orgasmo pegarles un escopetazo y reventarlos de una patada o abriéndolos en dos con una motosierra. Los remates son la gloria. Todo eso con una banda sonora perfecta para la masacre.

–Y una recreación de Marte que haría feliz a la NASA –lee la Barat–. Peeero el multiplayer es más bien flojillo. Qué pena. Aunque hay que reconocer que decimos eso porque lo comparamos con otros juegos que son excepcionales en ese aspecto, ¿no, Morton?

–El multi de Doom se queda corto si lo ponés al lado, no sé, de Overwatch o Uncharted 4. Pero en single es brillante, una locura. Carnicería. Es un FPS en el más puro sentido. El bruto que controlamos se mofa del género y, cada vez que hay un intento de contar una historia, patea todo y sigue reventando bichos a diestra y siniestra. ¡Acción a pleno!

–El editor, Snap Map, permite hacer niveles para la comunidad, una larga tradición en la serie. Otro punto a favor... Perdón, ¿alguien está usando el editor? Y otra cosa, siendo tan violento, ¿incita a los francotiradores de los colegios estadounidenses?

–Este... No, es un juego. Bah, no sé.







2

BATTLEFIELD 1

EA DIGITAL ILLUSIONS CE, ELECTRONIC ARTS | PS4, XO, PC

Desde Battlefield: Bad Company 2 no veíamos uno como este. La campaña solitaria presenta la intensidad de la Primera Guerra Mundial como pocos juegos hasta ahora. Ya de entrada, avisa que no hay supervivencia posible, que lucharon 60 millones de soldados, que el conflicto se desparramó por todo el planeta. Súper positivo.

–Que «la guerra para terminar todas las guerras» no terminó con nada, pero hizo cambiar el mundo –dice la Barat, en un momento filosófico.

–La campaña para un solo jugador se llama War Stories. La protagonizan diferentes soldados, y sus historias pueden hacerse en cualquier orden. Todas son emocionantes.

–¡Battlefield 1 es amor! –grita Moki, histérico.

–Hay varios modos multiplayer: Operations, Conquest, Domination, Rush, Team Deathmatch. Como siempre, Battlefield cumple con sus inmensas batallas a cielo abierto. Nos podemos subir a tanques, aeroplanos, pelear a pata, todo lo que ya sabemos, pero en un contexto histórico que le queda perfecto a la serie. Además, el sistema de progresión te mantiene pegado al multi.





OVERWATCH

BLIZZARD ENTERTAINMENT | PS4, XO, PC

El ganador de los premios gringos, los Game Awards, también resultó el preferido en cantidad de votos aquí en suelo patrio.

–Esto es un poco sorpresivo, porque según YouTube Gaming, Overwatch es el único juego que no tiene presencia argentina en su canal. ¡Meh! ¿Cómo puede ser?

–¡Fraude!

–No, señores. Overwatch es un juegazo que –además de ser técnica y artísticamente impecable– trae cosas nuevas al mundo competitivo de los FPS. Además, se perfila como el eSport más popular (a fines de 2017 empieza la Overwatch League) y, como ya vimos, nuestros lectores también lo eligieron como el mejor deporte electrónico del año.

–Pero ¿qué trae de nuevo? ¡Es lo mismo de siempre! –se queja Cufa desde la oscuridad.

Morton mira su libreta. Tiene una gota de sudor enorme en el lado izquierdo de la cara.

–Bueno, son partidas rápidas de cinco minutos. El sistema de progresión te hace subir de nivel, pero eso no afecta el juego, sólo indica la experiencia del jugador. Por otra parte, son más de 20 héroes que pueden luchar en cualquier bando, y cambiarse en medio de una partida según lo requiera la estrategia del equipo. Algunas configuraciones de personajes permiten mejores tácticas o dan poderes adicionales. En eso se parece un poco a World of Warcraft.

–¡Legion es fenomenal, inútiles! –grito desde un costadito, sin resultado.

–Y no olvidemos que es un juego transmedia –anota la Barat–. La historia se cuenta por fuera del juego, por medio de cortos animados gratuitos (de calidad Pixar), cómics digitales también gratuitos y la web oficial. Esto produce una gran lealtad de los jugadores, que se vuelven locos por conocer más sobre el universo de Overwatch y todos sus personajes.

–Son muy pocos los que entienden cómo funciona el mecanismo motivacional de la narrativa transmedia –suelta Morton–. ¡Pero funciona, y cómo!





>>REVIEWS>>>>>

BATTLEFIELD 1

El nuevo headshot de DICE

***ESTOY EN UNA TRINCHERA CON EL BARRO HASTA LOS DIENTES.** Hace frío, mi aliento produce una nube de vapor y me atraviesa la ropa. Me hace doler los huesos y no me deja pensar. Llevo días en silencio sin sacar la cabeza para no delatar nuestra posición. Pero, de pronto, el mutismo del campo de batalla se convierte en el alarido de miles.*

Mis compañeros gritan y empuñando las armas corren a encontrarse con esos otros gritos. Salgo detrás de ellos, pego un salto y grito también. El viento helado me castiga el pecho mientras un calor me recorre la pierna hasta la bota. La gran Caruso Lombardi: el frío y los nervios me aflojaron el vientre. Vuelvo con saltitos cortos a pedir papel en la enfermería. El médico me ve pálido y asustado: "¿un tiro y te cagas en las patas?"

Headshot al Single Player

Por primera vez EA puso más de atención en quienes adoran jugar en solitario. No es que no lo haya hecho nunca, pero el foco de Battlefield siempre fue la experiencia multiplayer. De forma astuta, decidieron abordar la historia desde más de un personaje, en el marco de una guerra cruda, sangrienta y horrible en la que los soldados caían como moscas. La campaña se divide entonces en las cinco historias de cinco personajes distintos.

Después de la introducción en la que se muestra lo descartable que es la vida humana en estos conflictos, comienza la primera historia, que es la del conductor de un tanque. El tipo llega e intenta integrarse a un grupo ya consolidado, en medio de un feroz combate lidiando contra los berrinches de "Bess", la bestia de acero con la que se abren paso frente al enemigo.

La segunda historia es de un piloto norteamericano, que en un partido de cartas le roba el avión a un inglés de alto rango. Este farabute resulta ser un gran piloto y nos lleva a enfrentarnos cara a cara con los hábiles alemanes, un escuadrón de bombarderos y gigantescos dirigibles.

La tercera historia es la de un soldado italiano que combate en el frente con una armadura improvisada y ametralladoras pesadas, tratando de resistir los ataques enemigos. En la batalla intenta alcanzar a su hermano y traerlo con vida.

La cuarta historia es de la de un oficial australiano que combate en la Península de Galípoli. Debe llevar a cabo su misión, al mismo tiempo que protege a un joven recluta a cargo suyo.

La quinta y última historia es la de una mujer que combate junto a Lawrence de Arabia y que, en desigualdad de condiciones, logra hacer mucho daño al enemigo peleando de manera inteligente.



QUÉ ES BATTLEFIELD

UNA DE LAS FRANQUICIAS MÁS IMPORTANTES DE ELECTRONIC ARTS. Lleva años en constante proceso de mutación y compitiendo contra otro gigante, Call of Duty. Es una batalla cuerpo a cuerpo que año tras año viene ganando este último, sólo por portación de nombre. DICE acorta esa brecha con cada entrega, lo cual preocupa seriamente a su competencia.

La primera entrega de la saga fue en el año 2002 y se llamó Battlefield 1942. Menos épica y con un estilo gráfico simple, Battlefield planteaba escenarios de la Segunda Guerra, concentrando todo en la experiencia multiplayer online. La novedad era, por supuesto, la posibilidad de subirse a cualquier vehículo, convirtiendo las batallas en algo único. En aquella época el motor gráfico era el refractor que cumplió presentando la saga, pero no fue hasta el 2008 con Battlefield: Bad Company donde empezó a notarse un cambio radical y fue gracias a la primera versión de Frostbite. La serie comenzó a lucir gráficamente más sólida y se consolidó como un serio contendiente con Battlefield 3. Durante todo este tiempo exploraron distintas líneas temporales: la Segunda Guerra Mundial, Vietnam, combates en el presente y también en el futuro con Battlefield 2142. Hicieron todo lo posible, buscando la línea de tiempo que mejor les sienta, mientras Call of Duty hacía lo propio.

Este año tomaron diferentes direcciones. Mientras que Activision e Infinity Ward se fueron al futuro, EA y DICE se la jugaron con una arriesgada decisión: volver al pasado y tomar un conflicto muy jugoso, crudo y menos explotado como la Primera Guerra Mundial.

Acción, entrega y heroísmo son los principales condimentos de estas historias donde DICE logra todo el abanico de emociones para terminar en un mensaje reflexivo.

Headshot al Multiplayer

Pocas veces me sentí atraído por la modalidad multiplayer. Un poco por tiempo y un poco por falta de habilidad. El óxido y la edad hacen lo suyo y esa puntería implacable que tuve alguna vez fue reemplazada por un pulso dudoso que desparrama plomo alrededor del enemigo en lugar de dar en el blanco, convirtiéndome en una bolsa de papas armada. Esta vez el coletazo de una increíble campaña multiplayer me arrastró por completo a un mundo que hacía mucho que no visitaba, y sólo por necesidad. Necesitaba más acción, más pólvora y más picor. Battlefield 1 tiene todo eso y de sobra.

Conquest es el modo que más explota la crudeza del combate, donde 64 jugadores se dividen en dos equipos cuya misión es la de capturar todos los puntos y sostenerlos todo el tiempo que sea posible. Una tarea para nada fácil porque con tanta gente a los tiros resulta prácticamente imposible sobrevivir lo suficiente como para lograr algo. Los escenarios son enormes y a veces uno corre durante varios minutos para llegar al combate y ser aniquilado antes de disparar una sola bala. Pero Battlefield es así, hay que entenderlo y acostumbrarse.

Domination es una especie de Conquest pero a menor escala. Con menor cantidad de jugadores, más manejable y con combates de menor duración. Es ideal para quien tiene poco tiempo (un partido de Conquest suele durar unos 30 minutos). No da tanta experiencia, pero es bueno para empezar.

Rush pone a los jugadores en dos bandos. Uno ataca intentando destruir los postes de telégrafo con los que el enemigo solicita fuego de artillería. El otro equipo defiende los postes y solicita fuego de artillería para mantenerlos a raya. Si todos los postes de la zona son eliminados, los defensores tie-







nen que retroceder a otra zona y los atacantes avanzan. Quien logra capturar todas las posiciones o resistir el avance enemigo, gana.

War Pigeons es una especie de Capture The Flag. Ambos bandos tienen que encontrar una paloma mensajera en el mapa, llevarla a la base para enviar un mensaje y solicitar fuego de artillería para destruir al enemigo. Una vuelta de rosca para un clásico ya oxidado. A esto sumémosle el clásico Deathmatch y el hit absoluto: Operations.

Operations divide el mapa en varias partes y combina lo mejor de todos los modos. La idea es tomar por sectores todo el mapa y para hacerlo hay que capturar tres o más posiciones. Cuando lo conseguimos tenemos que expulsar a los tiros a los enemigos restantes y así pasar a la próxima posición. Un equipo ataca y el otro defiende. Lo que lo hace más atractivo es que todas las misiones tienen un tinte histórico y todas tienen información adicional muy interesante.

Headshot visual y auditivo

Visualmente, Battlefield es un infierno. El motor Frostbite está pulido y optimizado al máximo. Cada imagen es para sacar un screenshot y cada paisaje es digno de admiración. Los amaneceres, los atardeceres, las lluvias, el agua y así podría seguir. Todo es una cachetada visual.

En cuanto a los efectos de sonido, el resultado también es inmejorable, los disparos se sienten casi reales. Detalle a veces menospreciado, pero sin una verosímil construcción sonora, es difícil hacerle creer al jugador que tiene los pies hundidos en el barro de una trinchera. Los cañonazos, las bombas en la lejanía, los disparos de artillería y ametralladoras. TODO es excelente incluyendo la enorme banda de música que vuelve a recorrer los viejos acordes de Battlefield, reversionados y remasterizados.

Headshot al corazón gamer

Battlefield 1 es, por primera vez, la ejecución perfecta de cada uno de los instrumentos que hacen un gran juego.

No tengo más que inclinarme ante DICE y sacarme el casco en este caso. Battlefield 1 es un disparo al corazón y el motivo por el que volví a jugar online después de mucho tiempo. Recemos para que las próximas expansiones no terminen por fraccionar al público entre los que pueden comprarlas y los que no. Por el momento, este corazón gamer está flechado. Ahora, si me disculpan, el deber me llama, tengo un pelotón que espera. [i]



LOS DATOS
- ELECTRONIC ARTS
- DICE
- FPS
- WIN, PS4, XO

QUÉ ONDA
Una nueva entrega de Battlefield pero con perfección.

LO BUENO
La elección de la Primera Guerra. Las cinco historias single player. Visualmente increíble, tremenda banda de sonido. Gran trabajo de balance en el mutiplayer. El modo Operations es genial.

LO MALO
Algunos problemas de física (que podemos perdonar).

Por Sebastián Di Nardo
Moki

90%

Watch_Dogs 2

¡Volvé, Carlín! No te jodemos más

***WATCH_DOGS 2 ES MUY DIFERENTE AL PRIMERO** en muchos aspectos. Para empezar, y muy notoriamente, la personalidad. En vez de ser gris y aburrido, es colorido, ruidoso y rebeldón. Como su protagonista, Marcus Holloway, que usa su conocimiento y poder de hackeo para robarle a los ricos y darle a los pobres. En cierto modo, como un Robin Hood cibernético. Y cuando lo encontramos en el juego, está cursando una misión para formar parte de DedSec, la legendaria organización hacker.*

El detalle es que parecen más un montón de chiquillos queriendo molestar al Gran Hermano que una legendaria organización. Lo que genera una importante desconexión entre lo que estamos haciendo (chocamos con poderosos candidatos políticos, con las mayores corporaciones) y la manera en que se comporta DedSec y las decisiones que toma cuando está en su Centro de Operaciones.

Y es una pena, porque si hay un aspecto donde Ubisoft cumplió con creces, es en los personajes y la historia. No es que la trama sea súper atrapante o esté repleta de giros inesperados, pero entretiene, está muy bien escrita, y hace referencias constantes a la cultura popular en formas en que los juegos AAA no suelen hacerlo, por momentos descaradas.

El resultado son joyas como "Nudle", la parodia de Google, y una misión en las oficinas de Ubisoft robando un trailer real de un juego aún no anunciado, entre muchas otras. Misiones como estas, de las cuales hay bastantes por suerte, hacen que la historia y varios momentos de la aventura se vuelvan memorables.

¡Si tan sólo el resto del juego lo fuera! Hackear ahora es más fácil, funcional y divertido, ¿pero es suficiente? El marco jocoso ayuda a ser más experimental e invita a divertirse con las herramientas que tenemos a disposición. El problema es que al principio las opciones son muy limitadas, y por momentos el juego se siente soso y el mundo que nos rodea medio muerto aunque San Francisco está llevada a cabo con admirable nivel de detalle, color, espacios reconocibles y secretos para encontrar. Eventualmente, nuestras herramientas mejoran y las cosas para hacer a nuestro alrededor se duplican, pero a esa altura ya estamos acostumbrados a cierto modo de cumplir los objetivos, y es difícil aceptar nuevas mecánicas.

A medida que progresamos en la historia y cumplimos misiones, generamos más seguidores para DedSec, lo que se lee como XP para nosotros. Así podemos acceder a nuevas habilidades y recursos, como un autito para explorar en terreno o un dron para hacerlo por aire. Pero la gran mayoría se encuentran dentro del teléfono de Marcus, ya sea controlar autos de forma remota, llamar a la policía o a una banda de maleantes para que se deshagan de nuestros enemigos.

Las mecánicas de disparo y combate, en general, no son buenas. Desde el principio queda claro que Marcus no es un asesino a sangre fría, parece más un pacifista, ya que su primer arma es una Stun Gun, y tiene una bola de boliche atada a una soga que de un golpe puede noquear a cualquiera. Aunque hay gran variedad de armas de fuego, también hay suficientes herramientas para jugar la gran mayoría de las misiones en forma stealth.

YO TE HACKEO, VOS ME HACKEÁS



El modo multijugador era otro aspecto a analizar. Y no pudimos hacerlo en profundidad porque recién estuvo disponible una semana después de su lanzamiento. Lo que sí vimos fue el regreso de las invasiones de juego, que terminó siendo el modo más divertido, por lo impredecible. En cualquier momento, otro jugador puede invadir tu partida y tu objetivo es identificarlo y matarlo antes de que escape con información sensible.

Existe además otro modo en el que, cuando estamos siendo perseguidos por la policía, cualquier jugador puede meterse en nuestra partida y ayudar a los uniformados a atraparnos. También hay misiones cooperativas que divierten las primeras veces, pero se vuelven repetitivas porque los objetivos son siempre los mismos.

Además, Marcus es mucho más ágil que su predecesor, parkour mediante.

El tono del juego es el correcto, es divertido y gracioso, y todas las cutscenes están bien logradas. Todos los integrantes de DedSec son simpáticos y queribles, pero existe una enorme desconexión en la moral del juego. Ellos se comportan como chicos queriendo hacer bravuconadas, pero después imprimen armas funcionales en una impresora 3D, asesinan a miles de personas y utilizan sus poderes de hackeo para tirar a la policía en contra de ciertas personas o enviar matones.

Manejar es otra mecánica que no cierra del todo. Los autos parecen todos iguales más allá de alguna variación en velocidad, y los controles son tan flojos que nunca sentimos dominando el vehículo. Por suerte, el juego soporta fast travel para las misiones desde el principio.

Watch_Dogs 2 es definitivamente mejor que el título original. Es más colorido y tiene más personalidad. Está más pulido, ya que tuvieron tiempo para construir sobre el anterior. Aún así, pareciera que todavía no alcanzó todo su potencial. [i]

LOS DATOS

- UBISOFT
- UBISOFT MONTREAL
- ACCIÓN, SANDBOX
- WIN, XO, PS4

QUÉ ONDA

Una mejorada secuela de un concepto que queríamos que Ubisoft explore de forma más profunda.

LO BUENO

Excelente estilo, y en cantidades. Personajes carismáticos fáciles de empatizar. Guión gracioso con referencias muy acertadas. Ciudad pintoresca y linda para explorar aunque...

LO MALO

Desconexión temática en la trama. Las mecánicas de manejo. Multijugador un tanto repetitivo. Ciudad medio muerta.

Por Tomás García
Zripwud

78%



Dragon Ball Xenoverse 2

¡Pero el sombrero es nuevo!



ULTIMATE TENKAICHI, BATTLE OF Z Y DRAGON BALL Z FOR KINECT, fueron los tristes títulos encargados de despedir la saga de Toriyama de la anterior generación de consolas. ¿Recuerdan? Seguramente no, y lo bien que hacen. Nuestras esperanzas de ver un buen juego de Dragon Ball estaban por el piso. Es que la vara estaba demasiado baja. Pero el año pasado Dimps resurgió cual dragón y nos trajo Xenoverse, un título que lejos de ser perfecto, sorprendió a todos y nos llenó de entusiasmo. Bandai Namco, después de tantos intentos, había logrado encarrilar una franquicia que parecía destinada a la ruina.

Su secuela, Xenoverse 2, nos recibe de la misma forma que su predecesor: teniendo que crear a nuestro héroe. Lo mismo vale para los que ya jugaron al primero, eh. El fichín nos permite importar los datos de nuestro personaje anterior –junto con parte del material desbloqueado–, pero sólo para incorporarlo como NPC a la historia. Tanto los jugadores nuevos como los viejos vamos a arrancar estrenando personaje.

Una vez más podemos elegir entre cinco razas diferentes –cada uno con sus particularidades y stats–: terrícola, namekiano, saiyajin, majin y de la familia de Freezer. Por fortuna, esta vez agregaron una mayor cantidad de opciones de personalización, cosa que faltaba en la primera entrega. Además, y quizás lo más importante, Dimps introdujo una transformación a cada raza, cuando antes sólo los saiyajines eran capaces de hacerlo. Estos, por su parte, ahora pueden acceder hasta el nivel 3 de su transformación, y ya no se degenera su ki, lo cual es una gran mejora.



Sin embargo hay detalles que a los desarrolladores todavía se les escapan. Por ejemplo, los terrícolas sacan el báculo sagrado y llaman a Kinton, algo raro porque el personaje de por sí ya puede volar; y el pelo del super saiyajin sólo cambia de color como si se hubiera teñido, en vez de erizarse. Son pequeñeces, pero que sumadas en su totalidad nos hacen ruido.

Una vez creado nuestro personaje, Xenoverse 2 nos presenta la flamante ciudad Conton, la cual es varias veces más grande que Tokitoki del juego anterior. La estructura es bastante similar. Cada modo de juego está representado con una edificación, pero al tener mucho más terreno para recorrer (incluso ahora podemos volar dentro de la ciudad) incorporaron la posibilidad de transportarnos entre distintos puntos de interés, algo que se agradece y mucho.

Asimismo, ciudad Conton no sólo mejora a nivel cuantitativo, sino que es mucho más vistosa, sobre todo por añadir referencias a lugares conocidos por todos nosotros que harán que nos encariñemos mucho más con el mapa, como la Orange Star High School de Gohan, o la casa del abuelo de Goku.

La historia de Xenoverse 2 retoma los sucesos poco después del final del primero.

GRÁFICOS Y MÚSICA

Xenoverse 2 se ve igualito al primero. En la cuestión gráfica es correcto, se siguen destacando los efectos de luz y gestos faciales de los personajes, mientras que los escenarios están simplemente bien. Se aprecia una mejora en las animaciones, más pulidas y no tan rústicas como antes. Aun así, en términos generales, Xenoverse 2 está a mitad de camino entre la nueva generación y la vieja.

Por otro lado tenemos (suspiro) la música, que nos provoca ganas de apagar el juego y dedicarnos a otra cosa. Desentona todo el tiempo, no es armónica con el espíritu mismo de Dragon Ball.

Volvemos a recomendarles lo mismo que en cada entrega de esta saga y de Saint Seiya. Entren en las opciones del juego, bajen el volumen, carguen la banda sonora de la serie en un pendrive, y a disfrutar.

El universo entero fue salvado por nosotros y nuestro personaje se convirtió en una leyenda viviente, sin embargo, los problemas cronológicos que provocan alteraciones en las líneas temporales continúan. Es por eso que debemos tomar las riendas de un nuevo protagonista, y embarcarnos en un viaje al pasado para volver a corregir las distorsiones de la historia. Dejando de lado la falta de originalidad, la historia incluso es poco consistente. No tiene un hilo conductor, salta de un lado al otro sin motivo, y cuando pensamos que se viene algún giro de tuerca que justifique semejante decisión de guión, el juego termina de forma más abrupta que Chaoz en su lucha contra Nappa. Un verdadero suicido creativo por parte de Dimps.

Sidequests

Una de las razones por las cuales Dimps dejó abandonada la historia de Xenoverse 2, fue para dedicarle más tiempo a las sidequest. Y se nota.

Además de las misiones secundarias –que son muy parecidas a las del juego anterior–, la principal novedad viene por el lado de unas sidequest llamadas Fallas Temporales. Estas fallas están representadas por cinco lugares clásicos de la serie, todos muy reconocibles por cualquier fan: la Corporación Cápsula, la casa de Majin Boo, la mansión de Mr. Satán, la nave de Freezer y el refugio del Gran Patriarca de Namek. Cada uno de estos lugares posee una serie de objetivos y misiones paralelas que le agregan un buen condimento y horas extras al juego principal.



Por ejemplo, en la nave de Freezer arrancamos como un soldado raso y tenemos que ponernos al servicio de Dodoria, Zarbon y Ginyu, subiendo escalafones hasta llegar a rivalizar con el gran emperador espacial. En la mansión de Mr. Satán, en cambio, podemos realizar tareas como el tercer Gran Saiyaman junto con Gohan y Videl, a la vez que cumplimos con encargos del campeón mundial a cambio de una buena paga.

Otra incorporación son las misiones expertas. Como su nombre lo indica, poseen objetivos más complejos y con enemigos mucho más poderosos que en las misiones secundarias normales, y precisan formar equipos multitudinarios online para poder realizarlos.









LOS DATOS
• BANDAI NAMCO
• DIMPS
• PELEA
• PS4, XO, PC

QUÉ ONDA
Dragon Ball Xenoverse 1.5.

LO BUENO
Mejora con creces todas las características de MMO. Misiones secundarias más equilibradas. Muchísimos guiños a la serie. Incorpora transformaciones a todas las razas.

LO MALO
La historia, la música. Mismo gameplay sin profundidad. IA de humita. Pantallas de carga excesivas. Horrible traducción al español.

Por Facundo Fernández Lleventon
Cufa

74%

El sistema de maestros, por supuesto, vuelve a decir presente con un catálogo enorme de personajes dispuestos a adoptarnos como alumnos, para así aprender poderes nuevos y aumentar nuestro repertorio de ataques. Eso sí, mención especial a los entrenamientos exclusivos de Krilin y Yamcha, que les sacarán algunas lagrimitas a los más nostálgicos con sus desafíos de búsqueda de piedras y reparto de leche.

No nos olvidemos, además, que Xenoverse 2 puede ser jugado tanto offline como online, con lo cual siempre podemos conectarnos para disfrutar de ciudad Conton en su máximo esplendor. Realizar misiones con otros jugadores, participar del Torneo de Artes Marciales, batirnos a duelo con otras personas, o sociabilizar con la gente que nos crucemos y divertirnos haciendo el baile de la fusión o las poses de la fuerza especial Ginyu.

Si no está roto...

Los que ya jugaron el juego anterior, seguro recuerdan lo tedioso que era adquirir equipamiento nuevo y habilidades al completar una sidequest. La verdad es que había falta de equilibrio y diseño. En esta ocasión, las misiones secundarias están mejor elaboradas y ahora sí gratifican al jugador en vez de frustrarlo.

Xenoverse 2 se lleva otro aplauso al incluir, por primera vez, un nuevo y reluciente modo super original llamado Entrenamiento. Ah, ¿no es muy original? Bueno, para la saga sí, porque por increíble que parezca antes brillaba por su ausencia. También agregaron la opción de jugar de forma local contra un amigo, pero por alguna razón les pareció buena idea no dividir la pantalla, lo cual hace que la cámara sólo siga a uno de los jugadores. Una decisión muy extraña.

Sin embargo, en su obsesión por mejorar la faceta MMO del fichín, descuidaron lo más importante, el gameplay. Dragon Ball: Xenoverse 2 se juega igual que el anterior. Sigue teniendo los mismos problemas de controles, con una pésima distribución de botones, una cámara que estorba, y una escasez de profundidad táctica que admite que las peleas caigan en la monotonía.

El plantel de personajes ahora es más completo. Aún así, Dimps todavía no terminó de entender el concepto de Dragon Ball. Una vez más, volvieron a distribuir las transformaciones como personajes separados, cuando el encanto de la serie es justamente es explotar los límites de poder. Sumado a que las batallas se hacen repetitivas, es muy poco gratificante utilizar a cualquier personaje que no sea el nuestro.

La IA, por su lado, sigue pecando de inútil. En las misiones más fáciles no se nota tanto, pero en las sidequest más complejas –sobre todo en las que tenemos que escoltar a algún personaje– se hace imposible completarlas sin un compañero humano, ya que la CPU aliada pareciera que se esforzara por morir lo antes posible.

Es una lástima que todas las mejoras que incorporaron por un lado, se opaquen por los errores de otro. Dimps arregló varias de las falencias, otras las dejó igual, y estropeó cosas que estaban correctas.

Conclusión

Xenoverse 2 es un juego más que decente que le hace justicia a la maravillosa creación de Toriyama, pero no así a su propia saga iniciada el año pasado.

Seamos claros. Xenoverse 2 es mejor que su predecesor, pero no aporta casi nada nuevo a la saga. Es más bien una versión pulida del primero, con el mismo gameplay y una peor historia. Se nota que Dimps se durmió en los laureles y se confió. Sólo esperemos que si en algún futuro de alguna línea temporal, llega a salir la tercera entrega, sea una secuela más digna. [i]



EA intenta escupirle el asado a Call of Duty

TITANFALL™ 2

ALGO SALIÓ MAL. Casi me quemé en la cápsula al entrar en la atmósfera. Casi me desnuqué al estrellarme en el campo de batalla. Casi me pisó un robot enemigo y me convirtió en una feta de fiambre. Mi mentor, el Capitán Lastimosa, evitó que me hagan paté pero se llevó la peor parte. Pensé que todo había terminado, pero el soldado ni se acercó. "Éste está muerto hace tiempo y ya está en descomposición. Huele a mil demonios". Eso dijo. Ese día me salvé por un pelo porque, del susto, visité el Orinoco y el Titicaca al mismo tiempo.

"Un cóctel de Mechwarrior con Mirror's Edge y Battlefield. Sin hielo, por favor". Hace dos años, Titanfall sorprendió a una pequeña porción del mundillo gamer con su primera entrega, porque decidieron que no se publicaría en PlayStation, dejando así de alimentar a los usuarios de la consola más vendida. Por estas piruetas marketineras a las que llaman "títulos exclusivos", esta maravilla sólo pudo ser apreciada en PC y Xbox. Una mala maniobra que decidieron revertir con esta segunda entrega, ahora sí, multiplataforma.

Titanfall es una extraña pero atractiva mezcla de combate en primera persona con robots y nos tomó a todos por sorpresa un par de años atrás. Pero no fue casual. Los fundadores de Respawn Entertainment fueron los co-fundadores de Infinity Ward, la compañía que se encarga de una de las sagas de combate más famosas, Call of Duty. Jason West y Vince Zampella fueron despedidos en 2010 por insubordinación e incumplimiento de contrato. Fundaron Respawn y se pusieron a trabajar en este título que publicado por EA cosechó más de 60 premios al revelarse en la E3 del 2013.

Esta vez Titanfall vuelve en una segunda entrega más ambiciosa, haciendo mayor hincapié en la campaña single player (gracias por escuchar nuestros ruegos), apoyándose en sus viejos aciertos y utilizando una versión mejorada de Source, el motor original.

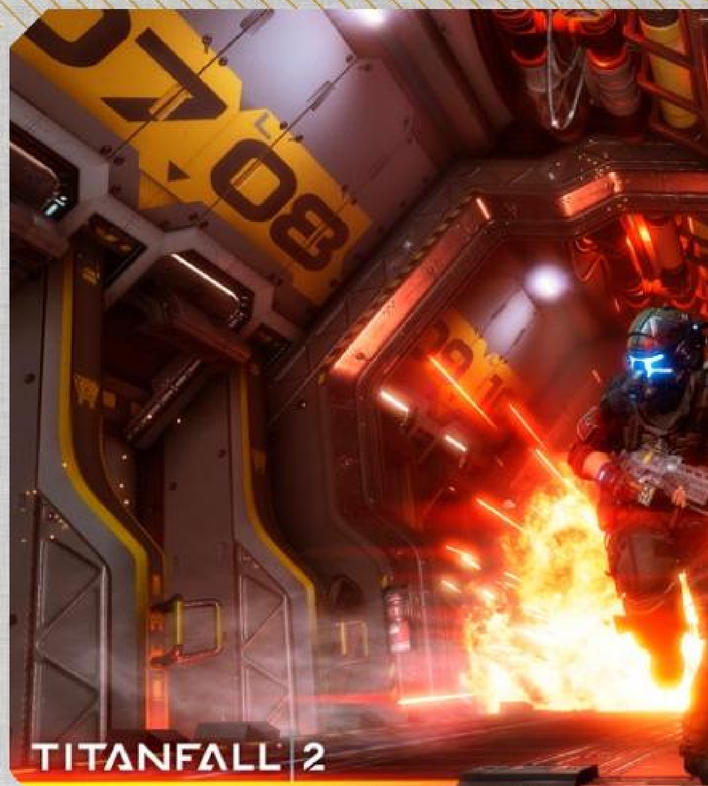
No todos los días se hereda un Titán

En el futuro, la Milicia lucha por el control de los planetas de la frontera. Está formada por soldados y por un cuerpo de élite al que apodan "pilotos". Son tipos realmente duros y con habilidades especiales a la hora de combatir. Uno de ellos puede causar estragos combinando habilidad física, una puntería envidiable y el poder de saltar más alto y trepar con la ayuda de un gancho. Estos combatientes perfectos se llaman pilotos porque trabajan en dupla con los Titanes.

Los titanes son robots gigantes, que tienen un poder de fuego impresionante y un enlace sim-

biótico con su tripulante. Cuando un piloto aparece, sus compañeros de batalla saben que todo va a estar bien y que la balanza se va a inclinar a su favor.

Titanfall 2 cuenta la historia de Jack Cooper, un soldado que está siendo entrenado por el legendario Capitán Lastimosa, pero al que todavía le falta mucho para convertirse en un verdadero piloto. Durante un ataque, el pelotón de Jack es sorprendido por el enemigo. Sus compañeros son despedazados por un robot hasta que llega el Capitán Lastimosa a bordo de su Titán y pone las cosas en su lugar. Pero algo no sale bien y el paladín es derrotado. Mientras agoniza, Lastimosa le transfiere el control de su Titán BT-7274 a Cooper, pidiéndole que intente completar la misión. Jack sabe que todavía le faltan varias materias para recibirse, pero no todos los días se hereda un robot gigantesco para salvar al mundo.



La historia es sencilla y embarca a nuestro héroe en una aventura durante la cual va construyendo un vínculo muy especial con el Titán. BT-7274 es un personaje enorme y tosco, pero poderoso y muy querible. Una mezcla perfecta entre los viejos Mech de Mechwarrior y el robot de la película Gigantes de Acero.

Eres mi amigo fiel

Si bien hay una historia, esto sólo sirve como excusa para contar lo más importante de Titanfall 2: la relación entre el piloto y su Titán. BT-7274 se gana todo nuestro respeto y logra saltarnos alguna lágrima de emoción durante la aventura. BT es nuestra máquina infernal de combate, pero también es nuestro amigo, nuestro maestro y nuestro protector. Una máquina que pelea codo a codo con Cooper, le salva el trasero en más de una oportunidad y lo convierte en un verdadero piloto. Es imposible no empatizar con el gigante de acero y su voz latosa, al punto de arriesgar nuestro pellejo para evitar que lo destrocen y cumplir con una misión para la que claramente no estamos preparados.

Nuestra aventura tiene todo lo que se necesita, combate a pie, combate sobre el robot, lucha contra tropas y otros titanes, muchas balas y explosiones. Lo interesante es que en varias oportunidades la mecánica de las misiones varía, sorprendiendo y atrapando al jugador en medio de todo el deleite visual que puede darnos el motor Source modificado.





Esto no estaría completo sin el impecable trabajo sonoro de Titanfall 2. El rechinar de las máquinas y los metales, los ruidos de los disparos y las explosiones se combinan con una banda de sonido que convierte a este título en uno que definitivamente no tenemos que dejar pasar.

¿Y qué más? El multiplayer.

Cuando terminamos la campaña single player, nos queda toda una vida multiplayer por delante. Lo que antes era el foco principal se convierte en un accesorio, pero no por eso es despreciable.

Más titanes, más armas y más configuraciones antes de salir al campo de batalla son el primer contacto para el jugador ansioso por medirse con oponentes más peligrosos. Es ahí donde todo eso que creíamos saber se derrumba. Ese héroe salido de la Matrix se convierte en una empanada de humita de las más baratas. Si pensamos que se puede salir corriendo, dispararle a alguien, saltar con el gancho y subir al techo para snipear, estamos equivocados. Si creemos que vamos a subirnos a un titán y ser invencibles, también estamos equivocados. Lo más probable es que seamos la mucama de seres inhumanos que pueden hacer todo eso que nos gustaría y nosotros no podemos, o el trapo de piso con el que todos se limpian los pies.

De todos los modos multiplayer, el más interesante es Cazarrecompensas. Dos equipos se dan misilazos y por cada victoria sumamos puntos que se convierten en dinero si logramos depositarlos en unos cofres. Una tarea titánica considerando que es muy difícil mantenerse con vida y peor aún si tratamos de encontrar el cofre sin que nos vuelen la cabeza. En Deterioro hay que eliminar a todos los adversarios (incluyendo desinteligencias artificiales). Variedad nos lleva a través de un popurrí de escenarios y modalidades y Punto Clave Amplificado nos obliga a capturar locaciones y mantenerlas en nuestro poder el mayor tiempo posible para generar más puntos. A esto sumémosle Batalla de Pilotos donde no se permite el uso de los titanes y Último Titán en Pie donde, como su nombre lo indica, gana quien queda en una sola pieza. Para terminar con la gigantesca oferta tenemos los clásicos Captura de Bandera y Todos contra Todos. ¿Toda esta oferta es suficiente? Debería serlo, pero la frustración es el enemigo de todos los gamers. Lo caótico y difícil de las partidas termina por espantar a los jugadores ocasionales.

El peligroso intento de noquear a Call of Duty

Ya todos sabemos que Call of Duty es un acontecimiento bíblico con cada lanzamiento. Este año EA y Dice se jugaron a dar batalla retrocediendo en el tiempo y generando así un contendiente fuerte y digno para enfrentar a la apuesta de este año de Activision e Infinity Ward. ¿Por qué lanzar Titanfall 2 en medio de semejante carnicería? Tal vez se trató de un intento por agregar en la oferta un viaje al futuro que no estaba incluido en Battlefield 1. La realidad es que Titanfall 2 es un gran título que podría complicarse por luchar contra dos titanes en las ventas navideñas, donde cada billete cuenta. No todos pueden darse el lujo de tener los tres fichines y es ahí donde la armadura de Titanfall puede ceder. Olvidándonos de esto, la historia es sencilla pero muy buena, emotiva y repleta de acción. Un título que no hay que dejar pasar y, si la billetera no aguanta, siempre podemos esperar un poco y darle una oportunidad más adelante. [i]



LOS DATOS
- ELECTRONIC ARTS
- RESPAWN ENTERTAINMENT
- ACCIÓN, FPS
- PS4, XO, PC

QUÉ ONDA
Vuelven los Titanes y vuelve la alegría.

LO BUENO
La relación con BT y la sensación de grandeza al tripular un titán. Mucha oferta de modos multiplayer.

LO MALO
Lo caótico y complejo del multiplayer puede frustrar. La historia tiene algunas inconsistencias pero podemos perdonarlas.

Por Sebastián Di Nardo
Moki

80%



Assetto Corsa

La consolidación de un nuevo clásico del deporte motor

DESDE LA BOTA ROSSA EUROPEA, *tierra del Cavallino Rampante y de tantas otras marcas de lujo de renombre mundial, nos llega este simulador de carreras tan bueno como un piatto di tagliatelle fatto in casa.*

Ahora, ¿por qué hacer un review de un juego que salió hace ya casi dos años? Porque —se lo merece y porque— hace meses nomás hizo su debut en las consolas del momento: Xbox One y PlayStation 4. Pero eso no es todo, Assetto Corsa, como los buenos vinos, mejora con el paso del tiempo. Más allá de los 9 DLCs con más circuitos y vehículos, Kunos Simulazioni sigue trabajando en el apartado técnico, optimizando el rendimiento gráfico y el motor de la física —neorrealismo italiano que le dicen.

Y es en este último punto donde quiero hacer hincapié. Quizá AC carezca de los efectos climáticos y las lucecitas de colores de otros "simuladores" —entre comillas, ya que palidecen al compararse con este fichín—, pero en cuanto a emular con precisión el entorno de conducción no hay quien le gane. Y no lo digo yo que soy un simple mico sentado detrás de un teclado, cronista hambriento de nuevas experiencias virtuales. Lo pueden leer de pilotos profesionales que hicieron públicas sus experiencias sin ningún interés de por medio. En nuestro sitio web tradujimos un post del foro oficial de Kunos con las andanzas de un corredor que hizo la comparación entre su propio Lotus 2-Eleven en Silverstone y la versión de AC que, por aquel entonces, todavía estaba dentro del programa Acceso Anticipado de Steam.

Y es que desde su aparición nunca paró de crecer. La cantidad y variedad de bólidos es muy buena —Abarth, Audi, BMW, Lotus, McLaren, Mercedes, Pagani, etc.— y el abanico de circuitos, más que interesante —Silverstone, Imola, Spa, Brands Hatch, etc. Eso sí, el que se lleva todos los aplausos es el trazado original de Monza de 10 km, óvalo incluido. Nunca sentí tanta adrenalina junta en un videojuego como las veces que intenté sorpassos en medio de los gigantescos curvones peraltados. Pura belleza.

Por el lado de los modos de juego, además de las clásicas prácticas y carreras —rápidas y de fines de semana, en solitario y en línea— cuenta con uno de historia y varios de desafíos. El primero, presente también en otros títulos, está conformado por 20 series de 4 a 7 competencias —vueltas rápidas y carreras— cada una, con un mismo coche o diferentes dentro de una misma categoría. La idea es ir dominando cada vehículo, desde los más lentos, hasta llegar a la categoría GT3. Es así que comenzamos con un modesto Abarth 500 EsseEsse —un fitito cinquecento con muchos esteroides— dando unas vueltas rápidas en el autódromo de Vallelunga "Pietro Taruffi". Ya de movida sentimos algo especial en el manejo, difícil de explicar con palabras —revoleo los ojos hacia arriba, me muerdo el labio inferior, contengo la respiración, dejo de mover los... nada che, no me sale nada





que se le arrime—. Después de unos cuantos giros en nivel de realismo experto, pude lograr los tiempos necesarios para avanzar a la siguiente prueba.

Los Eventos especiales, que forman parte de los desafíos, son el ingrediente più gustoso. Constan de competiciones con parámetros predefinidos donde obtendremos medallas al superar los tiempos impuestos o ganar las carreras. El contenido varía de acuerdo a los DLCs adquiridos llegando a totalizar 136. Faltaría nomás un clasificador para comparar nuestros tiempos y el de nuestros amigotes.

Sin embargo los desafíos más complicados de dominar son los de drift —o "comecaucho" o "te pinto el asfalto de negro" o como prefieran llamarlo—. Acá no hay tu tía. Reconozco que no son de mi agrado, aunque por lo general, tras varias idas y vueltas, consigo dominarlos. En AC me di por vencido. Para los amantes —sádicos— de esta especialidad, tengan en cuenta el Japanese Pack que incluye al mítico Toyota AE86 Trueno. ¡Sí, el auto blanco ochentoso con detalles negros que manejaba Takumi en el anime Initial D! Y hablando de packs...

Red Pack

Publicado en julio de este año, como su nombre lo indica, es un especial italiano de pura cepa. Empezando por sus dos Ferrari F1 —2013 y 2014— realizadas con un nivel de detalle asombroso del que Codemasters debería tomar nota. Y terminando con las Maserati 250F en versiones de 6 y 12 cilindros, la primera de las cuales fue conducida por nuestro inolvidable Juan Manuel Fangio y que pueden apreciar en vivo y en directo en su museo de Balcarce. El pack se completa con la Ferrari 488 GT3, la Maserati GranTurismo MC GT4 y el Lamborghini Aventador SuperVeloce —que supera los 350 km/h, no por nada el nombre—, además del autódromo Red Bull Ring donde se corre el Gran Premio de Austria de Fórmula 1.

Porsche Pack

Ni más ni menos que la ciliegina sulla torta. Kunos consiguió de manera exclusiva esta histórica licencia germana poseedora de una de las estéticas más reconocidas a nivel mundial. El pack en realidad no es uno, sino tres: el primero fue lanzado en octubre, el segundo en noviembre y el último llegará envuelto como para regalo, unos días antes que Papá Noel. En total suman 23 modelos y variantes, clásicos y modernos, entre los que encontramos muchos 911, varios 718 como el Spyder, Cayman, Boxster y la gran ballena 935/78 "Moby Dick", entre otros.

Contenido Comunitario

Por si fuera poco, AC permite incorporar autos y trazados creados por la comunidad. La cantidad y calidad de los mismos es excelente. Sorprenden los modelos clásicos como el Ford Fiesta XR2, el Datsun 720 o hasta diversos modelos de LADA, por nombrar sólo algunos. Para los amantes de la máxima categoría, encontrarán todos sus circuitos, incluyendo un infaltable: el Circuit de Monaco. [i]



LOS DATOS
- KUNOS SIMULAZIONI
- CONDUCCIÓN
- WIN, PS4, XO

QUÉ ONDA
El mejor simulador de autos de competición, en constante crecimiento.

LO BUENO
El nivel de realismo y la sensibilidad al conducir. Variedad de autos y circuitos. Se puede descargar contenido creado por la comunidad.

LO MALO
Pobre modelo de deformación. Faltan efectos climáticos, conducción nocturna y clasificador mundial.

Por Fernando Coun
Shinjikum
@ferCoun

95%



Final Fantasy XV

Friends will be friends

POR UN LADO, Final Fantasy XV, por otro, Versus XIII. Dos nombres de un mismo juego, separados por una década. En esos diez años pasaron muchas cosas. Cambiaron las consolas, cambiaron los videojuegos, cambió la industria, cambiamos nosotros. Aquel que se sorprendió con el primer tráiler ya no es el mismo que hoy puede disfrutar del fichín. Ya no pretende lo mismo de él.

Por eso es que al ponerme a jugar Final Fantasy XV no pude dejar de pensar en mi Yo más joven. Aquel que fue testigo de su anuncio y aguardó con ansias su lanzamiento. Militante empedernido de lo clásico y defensor de la idea de que todo tiempo pasado fue mejor, mi costado retro me fastidió durante todo el juego diciéndome que esto no era lo que esperaba. Lo bauticé Retro-Cufa. Y no tuve más remedio que escribir esta review con él.

Hola, Retro-Cufa, ¿cómo estás?

Hola, Cufa del futuro. Bien, gracias. Acá jugando un rato al Final Fantasy XII, que salió hace poquito.

Qué curioso, yo acabo de ganar el XV. Seguro lo tenés presente, se llamaba Versus XIII antes de ser renombrado.

¡Ah, sí, por supuesto! Vi el anuncio el otro día en la E3. ¡Se ve increíble! Una lástima que todavía falten algunos años para que sea lanzado. Por cierto, ¿de que año del futuro venís, Cufa?

Vengo del 2016.

¿QUÉ? ¿Cómo del 2016? ¿Y decís que acabás de pasar el Final Fantasy XV?

Así es. Lamento informarte que vas a tener que aguantar tu entusiasmo durante diez largos años.

Oh, por Odín...

¡Pero no te preocupes! Acá vengo a contarte todo lo que necesitás saber sobre el fichín, así no morís de ansiedad ni te hacés falsas expectativas.

Excelente, algo es algo. Seguro que no tenés nada más importante que contarme sobre los próximos diez años. Así que decime, ¿qué onda? ¿De qué trata? ¿Cómo empieza este Final Fantasy?

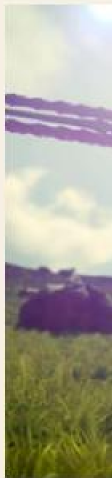
¡Epa, epa, una a la vez! Para empezar, podría decir que este Final Fantasy es un gran road trip. Sí, esa sería la definición más acertada.

¿Cómo un “road trip”? ¿Me querés decir que la característica principal del juego es que te la pasas viajando en auto?

Algo así. Final Fantasy XV representa un gran viaje en sí mismo, aún mayor que en otras entregas de la saga. Y el auto casi que podría ser considerado como un personaje más. Por algo el juego empieza con el Regalia (así se llama el vehículo) averiándose y teniendo que ser empujado entre los cuatro protagonistas, mientras de fondo suena el maravilloso cover de Stand by me.

Pará, pará. Pará un segundo. ¿Me estás diciendo que cuando el fichín comienza, ya tenemos el auto? ¿Cuándo se vio semejante cosa en un Final Fantasy? Se supone que los vehículos se adquieren a lo largo de la aventura, ¿cuál es la gracia de tenerlo desde el principio? ¡¿Y ya arrancás con la party formada de antemano?! Además... ¿Stand by me? ¿Dónde está mi Prelude tan característico de la saga?

Aparte, ¿qué clase de comienzo es ese teniendo que empujar un vehículo? Suena a una intro muy poco motivadora. Y suena a un juego muy poco Final Fantasy. Decime





que al menos las batallas son por turnos...

Bueno, Retro-Cufa, veo que tenés demasiadas preguntas. Y por cierto, "tu" Prelude, está. Te prometo que hay una razón para todo. Pero hagamos una cosa, ¿por qué mejor no me decís qué querés que te cuente, y vamos paso a paso?

Ok, me parece bien.

Historia

Bueno, ¿por dónde querés que empiece?

Por el principio. Contame un poco de la historia.

Muy bien. Final Fantasy XV cuenta la historia de Noctis, príncipe del Reino de Lucis, y su viaje para encontrar a su prometida y amiga de la infancia llamada Lunafreya. En su epopeya, lo acompañan sus tres compañeros de vida y escoltas: Prompto, Ignis y Gladiolus.

El argumento tiene todo un entramado político. El reino de Lucis está en guerra hace muchos años con el imperio de Niflheim, quien posee, muy a su pesar, la custodia de Lunafreya. Niflheim a su vez está interesado en hacerse con los cristales mágicos del Reino de Lucis...



Ja, siempre hay cristales mágicos de por medio.

Claro que sí, es un Final Fantasy después todo.

En fin, cuestión que el fichín empieza justo cuando los cuatro protagonistas parten en búsqueda de la prometida de Noctis, para sellar así el matrimonio. Por supuesto, no pasa mucho tiempo antes de que las cosas se den vuelta y todo se complique.

Acerca de eso... que el grupo ya esté armado desde el principio, ¿no es un obstáculo para la historia y el desarrollo de los personajes?

¡Para nada! Si hacemos un repaso de todos los juegos de la franquicia, vamos a encontrar que en términos generales la party siempre se conforma por personajes desconocidos entre sí, que fueron cruzados por el destino. Se crea un lazo de amistad entre ellos porque comparten un mismo objetivo.

En Final Fantasy XV es justamente al revés. Los protagonistas comparten un mismo objetivo porque son amigos. Lejos de ser esto un impedimento, su vínculo progresa de forma diferente, porque ya se conocen.

Pero, la forma que Final Fantasy tiene de introducirnos a los protagonistas y de fortalecer el lazo entre ellos, es haciendo hincapié en su pasado. Conocemos a los personajes y percibimos su evolución en retrospectiva con su origen. ¿Eso no se pierde en este caso?

Es verdad lo que decís, pero es un recurso diferente para impulsar el desarrollo del



argumento. Tengamos en cuenta que Final Fantasy XV no pretende contar la historia de cuatro personajes que se conocen, sino la historia de cuatro buenos amigos y cómo su amistad los ayuda a superar incontables dificultades, sin quebrar su vínculo en el proceso. Por otro lado, acá es donde entra otra de las características del juego: se trata de un producto transmedia.

¿Transqué?

¡Transmedia! La construcción de un univers... No importa, lo que tenés que saber es que si querés profundizar más en la historia del fichín, tenés que acudir a otros relatos. Por ejemplo, hay mucha info sobre el origen de los personajes en una miniserie llamada Brotherhood.

Bueno, hay algo que todavía me hace ruido. Antes habías dicho que el juego demoró diez años en salir.

Así es.

¿Eso no afectó de forma negativa la construcción de la historia?

Claro que sí, Retro-Cufa. Y bastante, para serte sincero. FFXV está dividido en capítulos. La primera mitad otorga muchísima libertad al jugador y el progreso del argumento es muy pausado. Pero durante la segunda mitad del juego, la historia se acelera de forma vertiginosa y los mapas se vuelven mucho más delimitados.

Algo se quiebra en la segunda parte, y me juego la cabeza a que se debe al accidentado desarrollo y cambio de dirección que sufrió el título durante sus años.

Muestra de esto es la atolondrada forma en que avanza el argumento. Hay veces que no se entiende por qué tenemos que ir al lugar al que nos mandan, ni cuál es el objetivo. Tampoco se comprende el accionar de algunos personajes, que cambian de ideología como de calzoncillo. A medida que avanza el juego, la historia es cada vez más desprolija.

Eso quiere decir que el final me va a defraudar, ¿no? ¡Sin spoilers, por favor!

Increíblemente, no. Sólo voy a decirte que el final es muy digno. Mejor que el de muchos otros Final Fantasy.









Personajes y Mundo

¿Qué onda los personajes del juego? Se me hacen medio...

¿Backstreet Boys?

¡Exacto!

No tenés que preocuparte. Esa impresión me acosó durante mucho tiempo, pero la verdad es que a los pocos minutos de juego, se esfumó. Si bien los cuatro personajes pueden parecer un poco genéricos en un principio, están muy bien construidos. Y te digo más, son pocos los Final Fantasy que presentan personajes tan creíbles y con un nivel de interacción tan alto como el XV.

Como parte de su supervivencia, cada personaje posee una habilidad única que podemos ir mejorando con su práctica. Noctis es bueno pescando, Ignis es el cocinero del grupo, Gladiolus es especialista en supervivencia y Prompto es aficionado a la fotografía.

Ajá, ¿y para qué se supone que sirven?

Bueno, el mundo del juego posee un ciclo de día y noche, como todo mundo abierto. Y al final de cada día es una buena idea estacionar el auto y acampar para recuperar la salud del grupo y recibir experiencia.



¿Recibir experiencia?

Así es. Como cualquier RPG, derrotar enemigos y completar misiones nos provee de experiencia. Pero la misma se acumula indefinidamente hasta que dormimos. En ese momento, los personajes asimilan toda la experiencia recibida durante la jornada y suben de nivel.

Eso es un poco extraño...

Sé que parece raro, pero es una mecánica que funciona muy bien porque justifica y obliga en cierta forma al jugador a descansar, y ayuda a reforzar esa experiencia de viaje que quiere transmitir el fichín.

La cuestión es que ahí entran en juego las habilidades personales. Sobre todo la de Ignis y su destreza gastronómica, ya que cada comida otorga un incremento diferente en los stats para el día siguiente, por lo tanto es importante alimentarse bien.

Como la vida misma. ¿Pero para qué sirve específicamente la habilidad fotográfica de Prompto?

En realidad no tiene ninguna función concreta, aun así, es una de las habilidades más lindas. Al caer la noche, Prompto nos va a ofrecer mostrarnos las fotos que sacó durante la jornada, las cuales podemos ir seleccionando y guardando en un álbum de viaje para revisar cuando queramos.

Me gusta eso de las fotos. Es una pequeñez, pero me hace acordar a mis propios viajes y me pone nostálgico.

Claro que sí, ¡sos Retro-Cufa! Además, esos pequeños detalles son los que hacen grande al juego.



Los amigos de Noctis no se comportan como simples NPC, y por momentos actúan con autonomía como si estuvieran vivos. Por ejemplo, Prompto a veces nos sugiere hacer un alto para sacarnos una foto grupal, o nos pide desviarnos porque quiere fotografiar determinado lugar. Gladiolus es capaz de despertarnos a la madrugada para proponernos hacer ejercicio juntos, o correr una carrera.

Es habitual, además, verlos interactuar entre sí constantemente, charlando en el auto, o jugando a las cartas al acampar. Parece que tuvieran vida propia.

¡Como yo!

Sistema de pelea

Tengo una pregunta muy importante sobre el juego y espero un "sí" como respuesta. El sistema de pelea, ¿es por turnos?

No. Final Fantasy XV es más bien un Action RPG. Tenemos un botón de golpe, que al mantenerlo presionado hace que Noctis ataque solo a sus enemigos. Después está el botón de defensa, que pone a nuestro protagonista en estado de guardia y elude automáticamente los ataques.

Pareciera que el juego hace todo solo. ¿Dónde está la diversión?

El sistema es muy dinámico y precisa de la destreza del jugador para encajar con acierto los distintos ataques y defensas. Es mucho más divertido de lo que parece, creeme.

Aún no me convencés. Suena más a un Kingdom Hearts que a un Final Fantasy. Además, no parece tener nada de táctico.

¡Es bastante parecido al de Kingdom Hearts, en efecto! En realidad tiene su grado estratégico. Noctis puede usar hasta cuatro armas a la vez, y cada enemigo es débil y/o resistente a un tipo de arma y elemento. Hay que prestar atención a lo que sucede en la pelea para elegir bien el arma con la que atacamos, o a la parte del cuerpo en donde lo hacemos. Además, si querés un



sistema de batalla más clásico, podés entrar a opciones y activar el sistema táctico. Ideal para puristas como vos.

¡Ey ey, más respeto...! ¿Cómo funciona eso?

El sistema táctico lo que hace es congelar el tiempo entre cada acción, lo que permite contemplar a gusto el campo de batalla, revisar tranquilo las debilidades de los enemigos, elegir un objetivo y después atacar. Ese modo se asemeja bastante al del FFXII.

¿Y qué onda las magias? No te escuche nombrarlas hasta ahora...

Hay magias, pero no funcionan como en la mayoría de los Final Fantasy. Hay tres tipos de elementos que podemos extraer: hielo, fuego y electro.

¿Extraer? Eso suena muy FFVIII.

¡Exacto! Es la misma lógica, pero en vez de extraerlas de los enemigos, las extraemos del medio ambiente. Una vez almacenadas, tenemos que combinarlas con algún catalizador, es decir, un objeto que tengamos, para luego equiparlas y utilizarlas. Es cierto que las magias no tienen tanto protagonismo en este Final Fantasy, ¡pero son muy eficientes!

Okay. ¿Y que hay de las invocaciones? No hay Final Fantasy sin invocaciones.

Oh, sí, hay invocaciones, ¡y son increíblemente destructivas! No pueden usarse tan libremente como en otros juegos, suelen aparecer solas cuando estamos en apuros. Pero son un espectáculo digno de ver, actúan en verdad como dioses que son.

¡Bien, me gusta cómo suena eso! En cuanto al resto del grupete, ¿hacen algo o se quedan papando moscas?

¡Para nada! El grupo ayuda en todo momento. Pueden sumarse a los ataques de Noctis para realizar golpes en conjunto y todo. Incluso a veces, al visualizar un enemigo, nos dan consejos estratégicos de cómo encarar la batalla, o nos tiran algún desafío para ponerle algo de picante a la pelea, como realizar determinada cantidad de daño y distintas prendas del estilo.





Sabor a Final Fantasy

Tengo una duda. ¿Cómo es posible que se mantenga intacta la esencia de la saga frente a tantos cambios?

El juego está plagado de pequeños detalles y guiños que todo fan de la franquicia puede agarrar al vuelo. Los monstruos son muy reconocibles, al igual que algunas de las melodías. Prompto, por ejemplo, al finalizar una pelea a veces se pone a cantar a capela el Victory Fanfare, lo cual es muy gratificante.

Ah, eso, ¿qué tal es la música general del fichín?

¡Excelente! Está compuesta por Yoko Shimomura, responsable de la música de Kingdom Hearts y los RPG de Mario & Luigi, entre muchos otros. Además, si no te alcanza con eso, cuando estás a bordo del Regalia, es posible escuchar las bandas sonoras de todos los Final Fantasy.

¡Qué hermoso eso que me contás! ¿Y qué pasa cuando no estamos yendo en auto?

Activás el MP3 de Noctis y escuchás las melodías que quieras mientras caminás. Y por cierto, el auto no es el único medio de transporte.

¿Te referís a los entrañables emplumados?

¡Exactamente! Los chocobos dicen presente con todo su esplendor. Y esta vez son vitales para poder movernos con rapidez por el mundo. Van subiendo de nivel cuanto más los usamos, e incluso aprenden técnicas para ayudarnos a combatir.

Conclusión

En fin, parece que voy a tener que esperar diez largos años para jugar Final Fantasy XV. La pregunta es, ¿vale la pena tanta espera?

Ningún juego vale semejante espera, por dos razones. La expectativa te puede jugar en contra, y tanta demora de desarrollo afecta negativamente el producto final.

Final Fantasy XV sufrió las consecuencias. La historia no es mala, pero no está bien narrada. Los capítulos finales del fichín se notan un poco apresurados, a la vez que se aprecia un cambio de tono importante. Las misiones secundarias demuestran una falta de trabajo más profundo ya que son todas bastante parecidas y monótonas.

Sin embargo, si sos capaz de perdonarle sus defectos, te vas a encontrar con un juego hermoso. Puede que no esté a la altura de los grandes clásicos de la saga, pero Final Fantasy XV hace honor a su título con una de las mejores entregas de los últimos años.

Okay, me convenciste, supongo. Voy a esperar, tampoco es que tenga mucha opción.

Y, no. Pero mientras tanto podés aprovechar para rejugar algunas joyas, como FF-VII, así de paso lo tenés fresco para cuando salga su remake.

Mirá que sos cómico, eh. Remake del FF-VII... a veces tenés cada ocurrencia, Cufa

Ja, ja.

¿Qué?

Nada.[i]

LOS DATOS

- SQUARE ENIX
- SQUARE ENIX BD2
- RPG
- PS4, XO

QUÉ ONDA

Tarde pero seguro, la decimoquinta entrega de nuestro RPG favorito está entre nosotros.

LO BUENO

La implementación del mundo abierto recupera la esencia clásica de Final Fantasy. El vínculo entre los protagonistas. Los gráficos, la música.

LO MALO

La historia se desarrolla de forma muy desprolija. Misiones secundarias repetitivas. La cámara. ¡Tuvimos que esperar diez años!

Por Facundo Fernández LLeventon
Cufa

82%

The Last Guardian

Al final, lo más importante es la amistad

***NO SÉ QUÉ ES ESTE BICHO.** Tiene plumas, patas de pájaro y una mezcla entre hocico y pico, alas pequeñas y un par de cuernos. Me recuerda mucho a mi gato Viernes, pero llora como un perro. También me recuerda al pajarito que tenía de chico, Pinino. Un par de veces me levantó con la boca para subirme al lomo y terminé estampado contra la pared de un castillo. Dicen que se llama Trico y que es una inteligencia artificial, pero creo que heredó el cerebro de Pinino.*

Team Ico empezó a desarrollar The Last Guardian en 2007, pero recién en 2009 lo anunciaron como título exclusivo para PS3. Hubo infinidad de retrasos y nunca llegaron a ponerse en vereda para lanzarlo. Fumito Ueda, el director –también creador de Ico y de Shadow of the Colossus–, quería que Trico fuera lo más realista posible para que el público quedara impactado. Pero, según ellos mismos cuentan, técnicamente no podían conseguirlo. El equipo empezó a desintegrarse. Ueda y otros miembros quedaron como asesores creativos de Japan Studio. Todo indicaba que TLG sería de esos juegos que nunca veríamos, pero Fumito cumplió... con nueve años de demora.

Subí que te llevo

La nueva obra de Fumito se parece bastante a sus antecesoras, por eso muchos la llaman secuela espiritual.

El protagonista, a quien controlaremos, es un chico que se despierta en una caverna junto a una criatura encadenada. No recuerda por qué está allí. Tampoco lo sabe la misteriosa criatura atrapada a tan sólo unos metros: una especie de grifo con cuerpo felino, plumas, alas, patas y pico de ave, con algunos gestos y actitudes de perro.

Nos acercamos y le ofrecemos comida que el monstruo mastica con avidez. Luego, lo ayudamos a liberarse de sus cadenas. Muy pronto entablamos un lazo de amistad y lo bautizamos “Trico”. No sabemos hacia dónde ir, pero juntos encontramos la manera de avanzar. Poco a poco, este lazo se va estrechando, hasta que Trico nos obedece con mayor facilidad y nos sigue como si fuera nuestra mascota.

La criatura se comporta al principio de manera caprichosa. Uno intenta con gestos pedirle algo pero hace lo que quiere. A medida que construimos la relación, Trico se convierte en nuestro compañero inseparable. Nos ayuda, responde a nuestro llamado y nos sigue en todo momento con la mirada. Si nos perdemos de vista, lo escuchamos aullar o llorar como un perrito. Está tan







bien hecho que el extraordinario grifo parece estar vivo. Pero conserva su autonomía, y cuando le pedimos algo, puede obedecer de inmediato o tomarse su tiempo. Como Trico es a veces la única solución para avanzar, podemos tener que esperarlo 5 o 10 minutos a que se le antoje hacernos caso. Recuerdo en una oportunidad en la que Trico estaba muy pancho revolcándose en un charco de agua y le importó muy poco que necesitara de su ayuda.

En más de una ocasión, la criatura nos salva la vida. Tras una caída o un desliz puede atajarnos con la cola o el hocico. Suele capturarnos con su pico y nos levanta en el aire para subirnos al lomo. Es su manera de decir "subí que te llevo". Pero no se relajen, porque su atajada puede no ser perfecta y la caída, fatal. Así de interesante es la inteligencia que programó el equipo de Fumito. Impredecible, caprichosa, cariñosa e imperfecta.

Una aventura con sabor agridulce

Hasta aquí todo parece miel, pero TLG tiene su costado agrio. Gráficamente es aceptable, pero no parece un juego de esta generación de consolas. Por momentos se ve como un viejo juego de PS3, con gigantescos espacios velados por la luz y la niebla (un truco que evita el render de los objetos más lejanos). Nuestro pequeño héroe se ve muy sencillo y simple a comparación de Trico, que tiene un nivel de detalle brutal. El control del niño es bastante incómodo, tropieza con facilidad y le cuesta sortear pequeñas piedras sin dar un traspié. [N.de Ed.: Por eso odio a los niños.]

Otro grave problema es la cámara. Como en casi todos los juegos en tercera persona, esta se ajusta de forma automática tras el protagonista, buscando ofrecer siempre el mejor ángulo para resolver la situación. No es el caso de TLG. El camarógrafo virtual parece haber tomado alguna sustancia alucinógena y puede incrustar su cámara en la nuca del chico o en el orificio por donde Trico hace lo segundo. (Sí, ¡tiene!)

Pero lo más terrible es el conteo de frames por segundo: cuando la cámara está cerca de Trico, a la consola le cuesta muchísimo trabajo mostrar todas las plumas del lomo.

Pero ¿entonces?

The Last Guardian tiene problemas, pero el gran trabajo que han hecho para dar vida a Trico hace que le perdonemos todo. La criatura se siente tan viva que lo demás no importa. No importa la historia, no importa si el juego se arrastra, o si parece que apuraron la salida. Sólo importa avanzar y ver hasta dónde nos lleva esta aventura con Trico, nuestro enorme y fiel compañero. Al final lo más importante, como dicen, es la amistad. [i]



LOS DATOS

- SONY INTERACTIVE ENTERTAINMENT
- ENDESIGN & SIE JAPAN STUDIO
- AVENTURA
- PS4

QUÉ ONDA

Finalmente Fumito cumplió y The Last Guardian llegó, con nueve años de retraso.

LO BUENO

La sensación de ser vivo que transmite Trico y el increíble lazo con la criatura.

LO MALO

Los gráficos no sorprenden, tiene problemas con los controles y el manejo de la cámara es fatal.

Por Sebastián Di Nardo
Moki

78%

SUPER MARIO RUN





Super Mario Run

Ya tenemos plomero para el smartphone

***AL FIN NINTENDO** se sumó al mundo de los juegos móviles. Y, por supuesto, lo hizo con el ícono más famoso de la compañía, bajo el género más popular de los stores. Lo que tenemos aquí es un runner con mucho estilo en el que Mario hace su viejo trabajo de atravesar niveles y juntar monedas. El juego se mueve con la fluidez que conocemos de las consolas, pero no tenemos el control total porque el tano corre automáticamente, e incluso salta sobre obstáculos y enemigos pequeños sin nuestra intervención. El objetivo de cada nivel es pasarlo contrarreloj sin descuidar las monedas.*

¡Mamma mia!

Si Mario se muere, o sacrificamos una vida, queda dentro de una burbuja y flota hacia la izquierda hasta que la reventemos. Es la forma de retroceder, de manera que podemos usar esto como estrategia para agarrar las monedas que se pierden al pasar.

Son seis mundos, con tres niveles y un castillo cada uno; es decir, 24 en total. Cortitos, como mandan las buenas costumbres de un móvil. Se puede bajar Super Mario Run gratis, jugar los primeros tres niveles del Mundo 1, después hay que pagar ($9,99 USD) para desbloquear los restantes. Pero, aunque suene a mal negocio, la verdad es que nadie podría arrepentirse de la compra, porque el juego ofrece horas y horas de diversión. Esto, claro, siempre que nos guste recoger todo, coleccionar los seis personajes, los 24 enemigos y los muchos objetos del reino, y completar cada misión disponible (hay diarias que llegan desde Nintendo). Vamos a estar repitiendo niveles como locos en busca de la perfección.



Por Durgan A. Nallar
Dan







Mushroom Kingdom

Las moneditas que ganamos en el juego principal sirven para comprar accesorios estéticos para el modo Mi Reino, que es una serie de castillos que Bowser destrozó al raptar a la princesa Peach. Los conectaremos con los puentes arcoíris que compremos con moneda del juego. Al poner edificios, adornos, estatuas y flores, los Toads empiezan a poblar el reino (algunos se echan de panza). El reino sube de nivel a medida que lo adornemos o que esté más habitado.

¿Y dónde conseguimos a estos pequeños honguitos con patas?: en el modo Carrera, donde se compite contra el fantasma de un jugador real; aquí el objetivo, más importante que cruzar la meta, es agarrar más monedas que el adversario. Mientras se desarrolla la breve carrerita, vamos consiguiendo Toads "fans". El jugador que gana se roba los Toads del perdedor, y estos van al reino. ¡Jodido cuando te ganan tus Toads!

Toad Rally

Para correr las carreritas hace falta un boleto. Los boletos se consiguen en un evento especial, que se puede jugar cada 8 horas, en las cajitas «?» (salen pocas veces) y recogiendo cinco monedas especiales que están distribuidas en los niveles del runner, es decir, en el juego principal. Cada nivel del runner tiene al comienzo cinco monedas rosadas. Una vez que las agarramos a todas, y al jugar de vuelta el nivel, habrá cinco monedas violetas en otras localizaciones. Una vez recogidas, aparecerá el último quinteto de monedas, negras, las más difíciles de agarrar. Cada grupo de monedas otorga dos boletos. Así, se pueden conseguir seis boletos por cada nivel para las carreras. Nintendo proporciona todos los días un grupo de desafíos de carreras que dan premios jugosos. Se puede competir con desconocidos y con amigos que agreguemos de las redes sociales o de la red Nintendo.

Mis tesoros

Es posible ganar personajes y jugar con ellos en lugar de Mario. Toad se habilita al conectar con una cuenta Nintendo, Peach al terminar los 24 niveles por primera vez, Yoshi y Luigi cuando compramos sus edificios en la Tienda Toad y los colocamos en el Reino, y así. Cada personaje introduce ligeras diferencias al gameplay; por ejemplo, la princesa puede flotar un poco.

En suma, está buenísimo, es muy adictivo. Y más complicadito de lo que parece a simple vista. Se puede jugar sin pagar, pero el límite está y aunque es posible pilotearlo repitiendo hasta perfeccionar los niveles gratuitos y tratando de agarrar lo que se pueda para el Reino, dan muchas ganas de ver el contenido completo. Pagando, ofrece bocha de horas de alegror y variedad extra. Atentos que requiere conexión permanente a Internet y ¡mamma mia! come batería como loco. [i]

NINTENDO
- NINTENDO
- NINTENDO EDP
- ENDLESS RUNNER
- IOS, ANDROID (2017)

QUÉ ONDA
La bienvenida a Nintendo en el mundo de los smartphones.

LO BUENO
Gameplay divertido y dinámico. Pone a prueba la habilidad. Gran variedad y desafíos diarios. Mucho para coleccionar. ¡Es Mario!

LO MALO
Sin pagar es doloroso. Requiere conexión permanente. Por ahora, sólo está disponible en iOS. En Android estaría llegando en el primer trimestre de 2017.

Por Durgan & Jerónimo Nallar

80%





¡Más reviews en nuestro sitio!

Bueno, nos descubrieron. Nos encanta hacer estos resúmenes. ¿A quién no le gusta resumir? ¿Nos habrá quedado la costumbre de la escuela?

ESTOS ÚLTIMOS MESES vimos la salida de un montón de fichines de golpe. ¡Apenas nos alcanzaron las manos para cubrir todos! De esos análisis escritos por nuestra mano de micos, algunos tuvieron la suerte de ser elegidos para poblar sus propias páginas, otros quedaron relegados a un extracto en esta sección y los otros... bueno, ya saben dónde encontrarlos.

Para saber qué puntaje le dimos a sus juegos favoritos o a ese fichín que están dudando en comprarse, usen el buscador o desciendan a través de irrompibles.net/secciones/reviews. Por supuesto, también hay noticias, informes especiales y toda nuestra locura característica.

¡Aquí, una breve reseña de algunos juegos que no queremos que pierdan de vista! [i]



Forza Horizon 3

MICROSOFT STUDIOS, PLAYGROUND GAMES - CARRERAS (PS4, XO, PC)

Pocas veces uno se topa con un título que produce felicidad absoluta como éste. Al principio puede parecer un poco caótico, pero una vez acostumbrados todo es disfrute. Lo bueno: El cross-platform con Xbox Play Anywhere, los gráficos, la jugabilidad, la oferta de autos y un tremendo potencial multiplayer.

95% | Sebastián «Moki» Di Nardo

F1 2016

CODEMASTERS - CONDUCCIÓN (PS4, XO, PC)

El juego evolucionó. Tuvo altibajos, como toda saga anual. Sin embargo, en esta entrega podemos asegurar que la encuentra en uno de sus mejores momentos. Entre las novedades, se incorporaron prácticas con objetivos de equipo, tenemos vuelta previa, coche de seguridad real y virtual y hasta un modo Leyenda.

90% | Fernando «Shinjikum» Coun





Warhammer 40K: Eternal Crusade

BANDAI NAMCO, BEHAVIOUR INTERACTIVE - MMOTPS (PC)

Se aprecia de forma maravillosa, una vez más, el universo de Warhammer 40k. Las peleas son realmente masivas, hasta 60 jugadores en una sola partida logran que la acción no tenga fin. El modo de juego es clásico: capturar diversos puntos en el mapa y procurar que no quede títere con cabeza.

90% | Renzo Adamo

Shadow Warrior 2

DEVOLVER DIGITAL, FLYING WILD HOG - FPS (PS4, XO, PC, LINUX, MAC)

Puede que el galardón al revival noventoso del año se lo haya llevado el nuevo Doom, pero eso no quita que esta continuación de las aventuras de Lo Wang no merezca un lugar en el podio. Mucho más veloz y entretenido que la remake lanzada en 2013, esta secuela celebra el caos, el gore, el frenesí, la destrucción masiva y los chistes fáciles.

89% | Santiago «Morton» Figueroa



Por Santiago Figueroa
Morton



PES 2017

KONAMI - FÚTBOL (PS4, XO, PC)

A pesar de continuos horrores de licencias, este nuevo juego parece construir sobre lo hecho el año pasado de una manera importante y con sentido. Fiel al estilo de la serie, hay suficientes complejidades para que los fans busquen mejorar cada día más. Se reestablece como juego de fútbol serio y a respetar, con más potencial a futuro.

80% | Tomás «Tom» García

Okhlos

DEVOLVER DIGITAL, COFFEE POWERED MACHINE
ACCIÓN, ROGUE-LIKE (PC, XO, LINUX)

Nosotros tenemos el control de un filósofo, líder de una turba iracunda. Mientras más enojada la turba, más fácil es dejar todo el lugar hecho escombros, sin importar si se trata de Atenas, Esparta, Atlantis o el mismo Inframundo. Hay un deseo primario en Okhlos: el de romper, romper todo, y hacerse escuchar.

83% | Santiago «Morton» Figueroa





Mafia 3

2K GAMES, HANGAR 13 - ACCIÓN, AVENTURA (PS4, XO, PC)

Cuando hace las cosas bien, las hace muy bien, y ofrece una experiencia de acción de lo mejor que se puede conseguir hoy en día. Quien pueda lidiar con una buena cantidad de deficiencias técnicas encontrará una experiencia narrativa y mecánica, mezclada con una atmósfera impactante, más que atractiva.

82% | Tomás «Tom» García

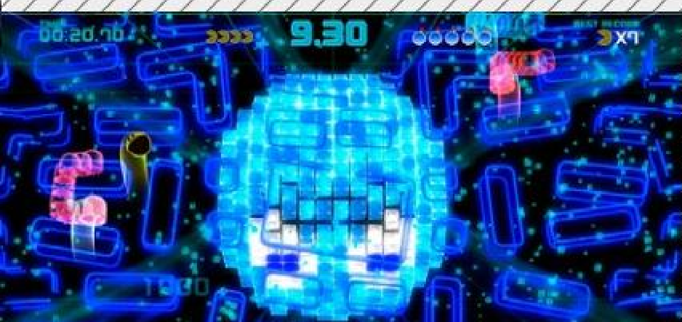
Gears of War 4

MICROSOT GAME STUDIOS, THE COALITION – TPS (XO, WIN 10)

The Coalition logró mantener la bandera bien plantada, con pequeños pero significativos cambios que sirven para mejorar lo que ya solía gustar de la serie: combates intensos, un enigma para descubrir, criaturas monstruosas tamaño XXL y mucho gore, explosiones y personajes bastante interesantes, aunque no tanto como los primeros.

80% | Durgan «Dan» Nallar





Pac-Man Championship Edition 2

BANDAI NAMCO – ARCADE (PS4, XO, PC)

En esta segunda edición, encontramos cambios pequeños aunque significativos que alteran la mecánica. Cabe destacar el agregado de 3D en ciertos pasajes animados. También se mantienen otros ingredientes de la saga: la variedad de laberintos, estilos, fondos, personajes, cámaras y música, emulando las históricas versiones de Pac-Man.

80 % | Ing. Fernando «Shinjikum» Coun

Dead Rising 4

MICROSOFT STUDIOS, CAPCOM VANCOUVER
ACCIÓN, SANDBOX (XO, WIN 10)

Otra vez sopa. Una sopa suculenta, sangrienta, llena de cachitos de cerebro y pulpa de tipitos. Vuelve la franquicia que se toma el apocalipsis zombi a la chacota. ¿Sin ganas de grandes argumentos, sólo con apetito por la destrucción? Esto te libera como un Candy Crush, pero con muertos vivos.

75 % | Gustavo Sobrero



Los recomendados de la tienda

Les sugerimos nuevos juegos para llevar de paseo en su smartphone



***LEJOS DEL MUNDO DE LAS CONSOLAS** y de la PC Master Race, ahora mismo en nuestro bolsillo se libra otra guerra: la de los juegos mobile. Todos los días, cientos de nuevos títulos salen a las tiendas de apps esperando ser adoptados por nuestro pulgar. Pero son tantos, taaantos, que decidimos ayudarlos a explorar ese vasto mar, trayéndoles lo que nosotros creemos, son algunos de los fichines más destacados en este momento tanto en el App Store como en Google Play. ¡A bajarlos a todos!*



PLANTS VS. ZOMBIES: HEROES

Recomendado por Morton

Todos jugamos Plants vs. Zombies, ese tower defense que supo destacarse por un gran sentido del humor, peculiar diseño y un gameplay adictivo allá en 2009, para luego echar por tierra toda su reputación en una secuela plagada de microtransacciones.

Encontró su revival en el mundo 3D a través de PvZ: Garden Warfare, un FPS multiplayer online al estilo de Call of Duty. Un concepto que, para sorpresa de todos, funcionó muy bien y que ya va por el segundo título.

En Plants vs. Zombies: Heroes tenemos un retorno al viejo estilo 2D, en su nueva invención salida de la necesidad por unirse a un género de moda como es el de las cartas intercambiables.

El fichín mezcla los mejores elementos de Hearthstone, Clash Royale y Card Wars (sí, el de Adventure Time). Pero no es la única tendencia a la que se unen, ¡también a la de los superhéroes!

Un experimento fallido de Dr. Zombi provoca que varias plantas y zombies obtengan superpoderes, convirtiéndose en los héroes del título. Esta es la excusa perfecta para nutrir al arte del juego del imaginario comiquero, incluyendo la narración de la historia realizada a través de viñetas.

La mecánica es simple y efectiva: elegimos nuestro héroe con su correspondiente mazo de cartas y salimos al combate. El tablero está dividido en cuatro líneas. Al posar una carta sobre esa línea, realiza su efecto o, si es una criatura, se coloca sobre la tierra o el agua (igual que en el juego clásico, pero en vertical). Cada turno aumenta nuestra cantidad de rayos de luz (o cerebros, en el caso de los zombis) con los cuales podemos jugar cada carta.

El combate es dinámico y bastante intuitivo, por lo cual las partidas se definen rápido, convirtiéndolo en un compañero de bolsillo ideal.

Los modos de juego son de Campaña, una para cada bando, y online en partidas casuales o rankeadas. Nada más, liso y llano. También podemos abrir sobrecitos con cartas, coleccionarlas, mejorar los mazos... lo típico.

Difícil no reírse de los textos de las cartas (con el humor que caracteriza a la franquicia) o del claro homenaje que el personaje de Solar Flare es a Chandra Nalaar de Magic: The Gathering, pero más difícil aún es no enamorarse de Green Shadow. ¡Pruébenlo, no sean prejuiciosos! [i]

PRECIO: *Freemium*



BLAZBLUE: REVOLUTION REBURNING

Recomendado por Morton

Los juegos de pelea tuvieron un desembarco furioso en el mundo mobile en este último tiempo, entre ellos destácandose las versiones portátiles de Injustice y Mortal Kombat, EA UFC y otros desarrollados especialmente para nuestro bolsillo como Gods of Rome, Marvel: Contest of Champions, la saga Real Boxing y varios otros.

Pero particular es el caso de la franquicia BlazBlue, conocida por su estilo visual impecable de estilo animé, animaciones de combate exageradas (pero no menos asombrosas) y una intrincada historia.

BlazBlue: Revolution Reburning se siente como que los micos de 91 Act Inc. tomaron toda la esencia de su juego y la colocaron en nuestros teléfonos sin perder (casi) nada en la mudanza. Para adaptar las peleas, el juego opta por un modo Campaña convertido en un beat'em up. Para atacar a los enemigos, debemos arrastrar el dedo por la pantalla. Dependiendo de la dirección del barrido, es el tipo de ataque que realizaremos y la orientación. El tiempo de respuesta es inmediato, por lo que podemos encadenar barridos y armar combos infinitos. Los niveles tienen varias etapas y en la última nos enfrentamos a un jefe. Los personajes son los mismos que ya conocemos de la saga, por lo que el modo Campaña nos permite explorar sus historias e ir desbloqueándolos.

Más allá del modo Historia principal, hay varias misiones alternativas, modos de desafío y combate online que hacen al juego una fuente inagotable de entretenimiento. A esto hay que sumarle la fabricación de armas, entrenamiento, mejora de habilidades, fabricación de monedas, y mil tareas más, que al principio resultan un poco confusas pero que, a medida que vamos comprendiendo, se vuelven clave para personalizar nuestra experiencia. Ah, ¿mencionamos que nos viven regalando cosas? ¿Y que se puede pelear con un amigo por WiFi? [i]

PRECIO: *Freemium*





DEUS EX GO

Recomendado por Alejandro Pro



Una habitación presentada como puzzle, avanzando un casillero a la vez, donde nuestras acciones dictan el comportamiento de los enemigos. Entramos en la mira de una torreta, pasamos cerca de un guardia, cada una de las cosas que hacemos trae una reacción. Y el sigilo es nuestro amigo, pero Adam Jensen esconde algunos secretos a la hora de enfrentar a sus oponentes.

La línea GO de juegos móviles de Square Enix (no confundir con el otro GO, el de cazar monstruitos) ya se convirtió en un éxito. Esta tercer aventura logra ofrecernos un buen rato de diversión, completamente ambientado en el universo de Deus Ex. Tiene la duración y el ritmo justo para cualquier juego portátil. Es variado para esperar en el consultorio y dinámico para que no se te duerman las piernas en el baño.

Contrario a los anteriores, Deus Ex GO tiene trama. Una historia que podemos ignorar, pero que ofrece un contexto agradable a las mecánicas similares de los juegos anteriores. No se siente como una mera repetición a la que le dieron una capa de pintura nueva, pero lo cierto es que si jugaron uno, van a entender los otros. La sugerencia más obvia es comenzar por la saga que más les interese (en mi caso, fue con Lara Croft, pero también está la de Hitman). Una vez que le encuentren el gustito, prueben con los demás.

El juego no facilita el aprendizaje. Es una filosofía de "hago y aprendo", lo que significa que vamos a morir... seguido. La oportunidad de volver a intentar inmediatamente (o al rato, con más paciencia) siempre está al alcance de la mano, sin entregarnos a la frustración. Hay recompensas para quienes no se rinden. [i]

PRECIO: *5 USD aprox.*

SAILOR MOON DROPS

Recomendado por Sol Nevendorf



Sí, Sailor Moon Drops es un clon de Candy Crush. Dejemos primero eso en claro. Pero tiene un algo, un qué sé yo que te atrapa y te da ganas de seguir jugando. En mi caso, apela bastante a la nostalgia. A medida que vamos resolviendo niveles, se nos va develando una versión bien resumida de la historia de Serena y sus amigas, las guardianas de la luna, que acá están más adoraaables que nunca (como diría Jorge Hané).

Lo que se destaca son las animaciones de los personajes que interactúan con el desarrollo del juego, alentando o preocupándose, cada una acorde a su carácter. Así, tenemos una Serena muy expresiva que salta de alegría, y una Amy que apenas aplaude de manera recatada. Pero son tan lindas que logran hacernos sentir mal si las vemos llorar, y no hay mejor recompensa al vencer un nivel que escuchar ese "¡Sugoooi!" que nos parece sonar más intenso mientras más difícil haya sido el desafío.

Al arco principal de historia se le suman líneas paralelas, y eventos especiales (bastante seguido) en los cuales podemos conseguir nuevos personajes o versiones alternativas de las guardianas con trajes especiales y, de paso, pequeños premios que pueden mejorar el juego. Así que hay Sailor Moon Drops para rato.

El único detallito es que nuestro amado Tuxedo Mask acá queda demasiado asociado a las microtransacciones: el caradura sólo se digna a ofrecernos ayuda si le pagamos con cristales.

Sailor Moon Drops es una gran opción para disfrutar en el bondi, compartirlo con amigos o jugar un poquito antes de dormir. Aunque no se consideren fans de Sailor Moon, seguro que van a poder divertirse igual y engancharse sin importar lo barbudos o machotes que sean. Si no se animan a probarlo, los castigaré en el nombre de la Luna. [i]

PRECIO: *Freemium*



ADELA

Recomendado por Juan Martín Bentolila

Una piba que no conocemos nos escribe por una especie de WhatsApp. Nos pide ayuda. Está asustada: se accidentó con su auto en un bosque que desconoce ¿Decidimos ayudarla? Si aceptamos, nos aventuraremos con ella. Intentaremos que llegue sana y salva a su hogar. Está sola. Perdida y con miedo.

Adela Vallehermoso nos dirá qué le sucede en cada momento. Dudará de todo. Y nosotros tomaremos las decisiones difíciles. Pero, ¿Serán las correctas? ¿O la llevaremos a una muerte segura? Hay que pensarlo dos veces antes de decidir.

Los "lifeline", juegos en los que alguien nos habla pidiéndonos ayuda como una suerte de 911, están ganando terreno. Nos entretienen como una aventura de texto de la época en la que Internet sólo era la idea remota de unos pocos. Nos explotan la imaginación a troche y moche. Nos desplazan de un lugar a otro como cuando jugamos rol. Además, son juegos "baratos" en todos los sentidos posibles: están sólo centavos de dólar, ocupan apenas megas y hacen hincapié en el guión (en este juego hay más de 13.000 líneas de diálogo, más de 20 posibles finales y más de 50 logros). Sus creadores son los españoles Tunguska (programación), Lender (guión), Eva (playstesting) y cuatro o cinco más colaboradores.



Ahora, ¿en qué se diferencia Adela de los otros juegos? Que está basado en una suerte de WhatsApp. Y eso por más que luchemos contra nuestra conciencia, nos repercute. CREEMOS que es un cliente de mensajería instantánea de verdad. CREEMOS que alguien nos necesita.

Es imposible no encariñarse con Adela. Al margen de que nunca le vemos la cara, la imaginamos. Su miedo, su entorno. La empatía es fuerte. Algo similar nos sucedió jugando al genial Firewatch (otro gran juego, pero para PC y consolas).

Lo llamativo es que tenemos dos modos de juego: modo original y modo rápido. ¿En qué distan? En que en el modo original nuestra ansiedad explota: si decidimos que Adela explore algún área determinada o se dirija hacia una montaña, esto lleva tiempo. Puede que tarde horas o minutos, depende de la "misión" (no es lo mismo intentar encontrar algo útil en una cabaña que llegar a una colina que se ve a lo lejos).

Si se hizo de noche podemos incitarla a dormir. ¡Eso no quita que se despierte a mitad de la noche por algo! Nunca se sabe. Adela está a la deriva. Repleta de peligros. Y, como dijimos, la ansiedad juega fuerte: porque tal vez pasan horas que queremos saber de ella, pero no tendremos novedades... La ansiedad explota.

La otra versión del juego es el modo rápido: todo se da de manera instantánea: escribirá a una velocidad increíble y tardará nada en hacer lo que le digamos. Esto le quita muuuucha magia. No lo recomendamos bajo ningún punto de vista. Micos: pruébenlo, y en lo posible, en modo normal. «No os vais» a arrepentir. [i]

PRECIO: *1,06 USD*



Manual del buen anfitrión

Tips y consejos para armar tu mesa de juego

Por Laura Muollo
www.geekout.com.ar

***SE ACERCAN LAS FIESTAS,* y con ellas, las reuniones familiares, los encuentros con amigos y los momentos incómodos. Con ese tío que no vemos hace meses no tenemos de qué hablar, con la prima no tenemos NADA en común, y juntar a los amigotes del barrio con los compañeros de trabajo no fue buena idea: cada grupo está en un rincón mirando de reojo al otro. No sabemos qué hacer. ¿Y si probamos con un juego de mesa?**

Los juegos de mesa tienen propiedades casi mágicas. Mientras jugamos, la conversación gira en torno al propio juego. Eso es fantástico. Por un lado, nos da tema para hablar; silencios incómodos y monólogos aburridos son reemplazados por diálogos. Por otro, sacan de la mesa tópicos peligrosísimos que suelen llevar al desastre. En una mesa de juego podemos enfrentar a personas con claras diferencias políticas sin miedo a que la noche termine con uno queriendo matar al otro.

Tampoco importa a qué se dedique cada uno, la edad, la condición social, las creencias políticas o religiosas. Somos todos conejos tratando de conseguir la mayor cantidad de hortalizas, representantes de una casa de Juego de Tronos o sencillamente seres humanos ordinarios con pocas dotes artísticas intentando que nuestros compañeros de equipo entiendan que eso que estamos dibujando es OBVIAMENTE un caballo, no una oveja y mucho menos un cocodrilo.

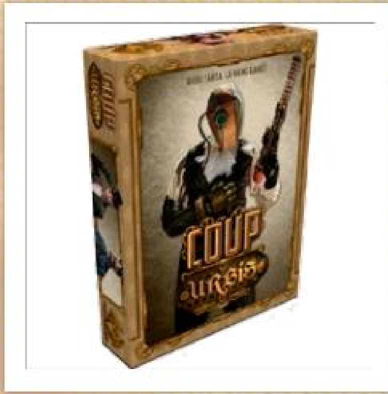


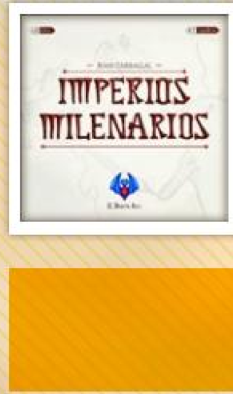
Ahora, lo que sí resulta importante es QUÉ JUEGOS poner sobre la mesa. No es lo mismo un Kobayakawa que Terraofensiva o La Macarena. Hay infinidad y es crucial elegir los más apropiados para el grupo que nos toca.

El idioma

Otro aspecto fundamental es la barrera idiomática. Muchas veces tenemos los juegos en inglés y no nos damos cuenta lo difícil que es jugarlos para alguien que no maneja ese idioma. Hasta que un día una amiga francesa o un conocido alemán traen juegos en SU lengua materna, y tomamos conciencia que los dibujos no son tan obvios como pensábamos y de lo inútil que resultan esas pocas palabritas sueltas en el tablero y las cartas.

Hay juegos, como Dixit, Sheriff of Nottingham o Steampunk Rally que son independientes del idioma y sólo requieren que una persona pueda leer las reglas por si surgen dudas. Otros, como King of Tokyo o Coup tienen algunas pocas palabras aquí y allá por lo que podemos explicarlas a nuestros amigos, y ya. OJO. A veces. Porque va a requerir que memoricen lo que no pueden leer, y no todos tienen buena memoria. Es algo que podemos intentar con un compañero de trabajo, pero no con la abuela. Y por último, están los juegos dependientes del idioma, como Aye, Dark Overlord o Dominion, que no se pueden jugar a menos que todos tengan un buen





nivel del lenguaje en el cual está escrita la copia.

Lo difícil, señores, es detectar si el juego tiene "unas pocas palabras" o si es totalmente dependiente del idioma, ya que algunos, que a primera vista están llenos de texto, tienen un diseño gráfico tan bueno que es fácil jugarlos sin necesidad de leer lo que dicen. Un excelente ejemplo es Broom Service: sus cartas traen bastante texto, pero una vez que nos explican qué hace cada una, podemos recordarlo con facilidad mirando los dibujos.

En resumen: siempre traten de tener varios juegos en español a mano, por si acaso.

La experiencia

Si esperamos que la mayoría de los invitados no tenga experiencia con juegos modernos, lo mejor es asegurarnos de tener una buena colección de juegos sencillos y rápidos de jugar. Si les gusta, lo más probable es que los jueguen varias veces seguidas. Si, por el contrario, no les convence, vamos a poder cambiar a otro enseguida antes de que alguien se ponga de malhumor por sentirse atrapado en un juego que lo aburre.

Entre los preferidos para iniciar a jugadores novatos están los nacionales como Kobayakawa, Kinmo y LED, o los importados como Dixit, Tsuro y Age of War. Si en cambio es gente acostumbrada a jugar cosas más tradicionales, como Canasta, TEG o Triomino, se puede intentar con los argentinos Cultivos Mutantes, Terraofensiva, Imperios Milenarios o La Macarena, o los extranjeros Machi Koro, Splendor o Takenoko. Entre los fanáticos del truco, Coup suele ser un éxito (hay una versión editada en Argentina).

En el caso de que los invitados ya conozcan juegos modernos, lo mejor es preguntar de qué tipo les gustan o cuáles son sus favoritos. Hay que tener muy en cuenta sus preferencias al momento de decidir a quiénes invitar. Lo óptimo es armar más de una mesa de juegos simultánea; pero si contamos con una única mesa, y tres jugadores adoran los juegos de estrategia y el cuarto juega sólo party games, tendremos un problema.

La cantidad de personas

Otra mala idea es invitar más gente de la que puede jugar al mismo tiempo. Muchos juegos son para 2 a 5 jugadores, o 3 a 6, por lo que 7 personas significa que habrá que dividir el grupo en dos, o aún peor, que algunos se quedarán mirando. En el otro extremo, hay que considerar que muchos juegos que dicen ser para tres o más jugadores terminan resultando aburridos cuando se juega sólo de a tres.

Ahora bien, empezamos hablando de las reuniones de fin de año, donde lo más probable es que haya mucha gente y los que mejor funcionen sean los llamados "party games". Entre los nacionales, los recomendados son Say My Name, HDP, El Melómano y Bleff. Entre los importados, están Werewolf, Cranium y Code Names (o Código Secreto). Cranium en inglés puede resultar muy difícil, ya que algunas de las prendas involucran anagramas o deletrear palabras de atrás para adelante. Hasta no hace mucho, en algunas jugueterías se conseguía la versión latinoamericana. Con un poco de suerte quizás logren localizar alguna copia perdida.

Lo importante es divertirse

Será una frase trillada, pero no menos verdadera. Hagan lo que hagan, no olviden que divertirse es lo más importante. ¡Felices fiestas para todos! [i]



Juguetes Ópticos

Un fantasma recorría Europa

YA EN LAS PRIMERAS DÉCADAS DEL SIGLO XIX, los científicos demostraron un interés particular en la cuestión de la percepción visual, en particular de los fenómenos ópticos. Se preguntaban cómo es el proceso de la mirada, qué vemos y cómo vemos.

El tema de la persistencia retiniana les fascinaba, es decir, la sensación de que aún vemos una imagen que ya desapareció. ¿Se trataba de una «Ilusión Óptica» como se consideraba hasta ese momento, o era una «Verdad Óptica»?

Concluyeron que la visión era un proceso interno del sujeto que, si bien estaba relacionado a estímulos externos, conservaba una cierta autonomía. En definitiva, esa autonomía tenía que ver con el tiempo: la percepción visual no es instantánea, entre el referente externo y el ojo humano, además de distancia espacial, hay distancia temporal (fracciones de segundos).

Para llevar a cabo sus investigaciones, los científicos inventaron técnicas y dispositivos de observación que rápidamente abandonaron el ámbito del laboratorio y



fueron comercializados al público, ávido de novedades. Los juguetes ópticos tuvieron gran éxito como entretenimiento popular: taumatropo, fenakistiscopio, estroboscopio, zootropo, caleidoscopio; todos tenían en común que producían imágenes en movimiento. Generaban una sucesión de imágenes que, a velocidad, el ojo percibía como continuas.

El taumatropo salió a la venta en las tiendas de Londres en 1825 con el nombre más atractivo de «Wonder-Turner». Su creador fue John Paris, y con ese dispositivo sencillísimo determinó que la imagen permanece al menos una octava de segundo en la mente, tiempo suficiente para permitirnos ver al canario dentro de su jaula al girar el taumatropo tirando de los cordeles. En una primorosa cajita circular, venía un kit de cartones, cada uno con dos orificios para los hilos y con dibujos impresos de un lado y otro, que luego compondrían la escena final en la mente del observador.

Entre 1829 y fines de los ochentas, aparecieron en las vidrieras de las grandes ciudades europeas y norteamericanas una seguidilla de juguetes que aplicaban un mismo principio. El fenakistiscopio o «vis-

Por Cecilia Barat
@La_Barat



ta engañosa» inventado por Joseph Plateau en 1830, el estroboscopio de Simon von Stampfer de 1834, el fantascopio del Dr. Lake y el zootropo o «rueda de la vida» de William G. Horner, el praxinoscopio de Émile Reynaud, el zoopraxiscopio de Eadweard Muybridge, y tantos otros "copios" más. La sensación debió haber sido alucinatoria ya que, al accionar los dispositivos y situarse en el punto de observación, se recreaba una pequeña secuencia animada: saltimbanquis haciendo piruetas, caballos al galope, parejas a paso de vals y cientos de fantasías más en todos colores.

El caleidoscopio, si bien anterior, también formaba parte del universo recreativo de la época. Sir David Brewster lo había ideado en 1815, estudiando la obtención de imágenes de forma «mecánica». El tubo cilíndrico se tomaba como si fuese un telescopio pero, en lugar de objetos aumentados, se veían imágenes fractales generadas al rotarse, gracias a un prisma triangular de espejos en su interior que reflejaban y multiplicaban fragmentos de pequeñas piezas de colores translúcidos. Fue el juguete más popular, récord de ventas, acaso por su magia y belleza, y el único de estos dispositivos que llegó hasta nuestros días.

Mientras tanto, Louis Daguerre rediseñaba el viejo panorama pintado estático de 1790. A inicios de los años 1820, lo transformaría en el diorama circular. El observador se hallaba sobre una plataforma móvil



que le cambiaba las perspectivas, se añadían juegos de variaciones lumínicas que modificaban los climas de las escenas y lo hacían participar de una experiencia visual inmersiva.

Si bien la invención de la fotografía discurre por otros canales, y la producción de su imagen está emparentada a un modo de visión más antiguo (la cámara oscura, la perspectiva renacentista, el punto de vista monocular), casi al mismo tiempo y alrededor de su fenómeno surgió otro dispositivo que tuvo gran difusión: el estereoscopio. Brewster y Charles Wheatstone investigaban la manera de proceder de cada ojo. Cada cual percibe una imagen, con lo que una persona, al mirar usando ambos ojos, recibe el estímulo de dos imágenes distintas que tendrá que unificar con coherencia, en fracción de segundos, porque, como sabemos, la visión ocurre en el tiempo.



El estereoscopio en sus diversos modelos (el de Wheatstone, el de Brewster, el visor Holmes, los anteojos Claude, las stereo-cards, entre otros) reproducía dos imágenes iguales a una distancia entre sí similar a la que tienen los ojos. De esa forma, el observador obtenía una imagen con ilusión de tridimensionalidad. Con el tiempo, el estereoscopio fue cayendo en desuso y las stereo-cards, las más consumidas, quedaron muy asociadas a la circulación de fotografías pornográficas.

En definitiva, los juguetes ópticos prepararon y entrenaron al público del siglo XIX a una nueva manera de mirar, donde el movimiento y la velocidad formaban parte de la experiencia. Aprendieron a ser observadores descentrados y activos, ya que a su vez eran un engranaje más de los dispositivos que accionaban. El cambio de mentalidad que produjo impactó sobre las formas de recepción de imágenes del siglo siguiente y del actual. El cine, el 3D y la realidad virtual acaso puedan rastrearse en las formas arcaicas del fenakistiscopio, el estereoscopio y el diorama. [i]



DC-pcionante

Un universo de films desastrosos, pero igual la levantan en pala

***ES COMPLICADO** empezar una nota cuando tus sentimientos se resumen en un "Warner Bros, Snyder, Candela y la p... madre que te parió". Sí, no es muy periodístico, pero es lo que me sale, y escribir lo que me sale es lo que me pidieron. ¡Háganse cargo!*

Por Juan Lomanto
@juanlomanto

Para el que no es seguidor de DC o, simplemente, no lee los créditos, les comento que Geoff Johns es el tipo más importante de los últimos 15 años de la editorial. El flaco es el responsable de Green Lantern: Renacimiento y de su serie regular, de Flash: Renacimiento, Crisis Infinita, una gran etapa de Jóvenes Titanes, JSA y, más para acá, Flashpoint, Aquaman, Liga de la Justicia, entre otros trabajos.

Un genio que encima de supervisar las series y cómics, también va a tener que cargarse al hombro el casi irremontable universo cinematográfico que encaró DC en 2013. Universo cinematográfico que hasta marzo de este año lo piloteaba Zack Snyder (el mismo de 300, Watchmen y Sucker Punch), pero que luego del desastre dark que se mandó en Batman V Superman fue reemplazado por nuestro querido Geoff, a esta altura un experto en levantar muertos.

La única responsabilidad que le queda al bueno de Zack (que no es poca) es la de dedicarse a terminar la ya filmada Justice League, que veremos en los cines en noviembre de 2017. Pero nada más se sabe de su futuro dentro de los proyectos, ya que las toneladas de críticas que recibió por Batman V Superman lo habrían desplazado de la dirección de la segunda parte, en agenda para 2019.

El problema, por lo cual no le veo futuro al asunto, es que a pesar de ser películas argumentalmente horrendas y con baches del tamaño del Gran Cañón, al momento de la recaudación, la levantan en pala. Esto hace que a los directivos de Warner les de lo mismo si los re-











sultados artísticos son buenos o malos, imientras facturen!

¿Man of Steel? 668 millones verdes de recaudación mundial. ¿Batman V Superman? 868 palos. ¿Suicide Squad? Tranqui, 700. Son números astronómicos que no hacen más que fomentar la producción en masa de películas mal editadas, mal argumentadas y conceptualmente espeluznantes. Por lo que la esperanza sólo puede mantenerse en el apellido Johns. Sus toques se verán recién en Wonder Woman, a estrenarse en junio próximo, y en forma más profunda en Aquaman -donde será el principal guionista- a estrenarse allá por 2018.

La gran pregunta es si, para esa época, los números seguirán justificando los resultados. Si seguirán tapando las frágiles bases que ya están asentadas. ¿Seguiremos con un Luthor casi payasesco? ¿Con un Superman mudo? ¿Con personajes sin trasfondo?

¿Por qué no se eligió arrancar con la fórmula MARVEL en vez de querer alcanzarlos teniendo 7/8 años de desventaja? ¿No hubiera sido más lógico empezar con películas individuales que vayan ahondando en las relaciones entre los superhéroes hasta llegar a Justice League, y más tarde -bastante más tarde- a una Batman V Superman que equivalga a la "Civil War" de DC?

No es que este redactor sea un genio o esté tirando una primicia: estamos hablando la mismísima fórmula que a MARVEL le viene dando tantas alegrías hace años. Tony Stark y el Capi llegaron a plasmar sus diferencias luego de muchas películas que desarrollaron sus personalidades. Teniendo la fórmula al alcance la mano, con un camino ya hecho y un éxito demostrado, DC y Warner decidieron hacer todo al revés. Y así salió.



Ahora habrá que encomendarse a Johns, a sus habituales "renacimientos", y a los aspectos positivos de las tres películas lanzadas hasta el momento. Ben Affleck, luego de una gran interpretación como Batman, va a escribir y dirigir la peli en solitario del caballero oscuro, que quizás veremos en uno de los huecos de 2018 o 2019.

Mientras tanto, Wonder Woman promete mucho para principios de 2017. Harley Quinn, lo único rescatable de Suicide Squad –gracias al gran laburo de la hermosa Margot Robbie- puede tener su segunda oportunidad en alguno de los próximos films, e incluso tendrá film propio donde la propia Robbie será productora ejecutiva. Todo lo demás, a mi modo de ver, es reconfigurable.

¿Podría estar la salvación, entonces, en fusionar esas series, a las que tan bien les va, con las películas? Después de todo, ambos mundos son parte de un mismo multiverso. Habría que trabajarlo muy bien para no crear confusión en los espectadores menos involucrados.

El Arrowverse, como se le llama, es el universo de series que tuvo origen en la serie Green Arrow y que spin-off tras spin-off se expande y fortalece. Unirlo con el universo cinematográfico podría ser un gol de media cancha. Hasta podría producirse luego una Crisis conjunta, como le gusta hacer en los cómics a DC.

Las posibilidades son inmensas, pero la taquilla tiene que seguir acompañando hasta que la cosa se encamine. Mientras tanto, a cruzar los dedos y a rezar por un DC: Renacimiento que venga de la mano de Geoff Johns.

Y si tanto quieren un Snyder, llamenlo a Scott, que ese sí que sabe. A Zack... bueno, a Zack que lo manden a hacer trailers en cámara lenta y con mucho fondo verde, que le deben salir fenómenos. [i]



Muertos vivos y pixelados

Breve historia de los zombis en los videojuegos





***ADIVINA, ADIVINADOR** ¿Qué son cinco puntitos verdes agrupados, caminando lentamente hacia nosotros? Bueno, se supone que forman un zombi hambriento de devorar el píxel rosa que guardamos en la cabeza. El año es 1984, y el juego se llama, en un rapto de inspiración, "Zombie Zombie".*

Ah, los zombis (tal como se escribe en su idioma original). Esos seres provenientes del folklore haitiano. Se cree que la palabra "zombi" deviene del término "nzambi", originario del Congo con el que se denomina a "un espíritu de persona muerta", o del bantú "zonbi", es decir, "muerto que camina".

¿A qué viene todo esto? A nada, a que nos gusta la etimología. Uno de los primeros textos en mencionar estas criaturas data de 1929, en donde un escritor sensacionalista describe su experiencia con el vudú y habla de estos seres resucitados a los que llama "zombis". Ese libro inspira, tres años después, el film White Zombie con Bela Lugosi, y a partir de ahí tendremos apariciones esporádicas hasta que en Night of the Living Dead, en 1968, George Romero establece para siempre el estereotipo de zombi, hambriento de carne humana, apariencia espeluznante y de caminata lenta y agónica.

El concepto mutará a lo largo de los años, pero eso es todo lo que necesitamos saber hasta ahora. Volvamos al año 1984, en donde Zombie Zombie es publicado por Quicksilva para la ZX Spectrum. Nos tocaba sobrevolar un laberinto con un helicóptero, buscando los zombis dispersos por el terreno. Luego, debíamos descender del vehículo y lograr que los enemigos nos persiguieran, trepando escaleras y haciéndolos caer en precipicios.

Ese mismo año, el film The Evil Dead se adaptaba a fichín ,tres vueltas al sol después de su estreno, en la querida Commodore 64. Por supuesto, controlamos a Ash, luchando contra diversos monstruos que intentan invadir nuestra cabaña, incluyendo zombis.

¡Pero aún hay más! Ese mismo año se lanza Realm of Impossibility, que en realidad es la versión remasterizada de un juego llamado Zombies!, para Atari 8-bit. La particularidad es que se trata de un dungeon crawler con una gran complejidad para la época y hasta ilusiones ópticas inspiradas en Escher.

Al año siguiente, damos un salto abismal con el clásico Ghosts n' Goblins para los arcades, en el que, por supuesto, hay zombis. Pero no es un juego dedicado a los mismos como sí lo fue Zombi, de 1986, en el que manejamos a cuatro personajes en medio de un apocalipsis zombi... en un centro comercial, inspiradísimo en el film Dawn of the Dead. Avanzamos a través de pantallas estáticas en primera persona (como en otros juegos de la época) y recolectamos municiones para acabar con la invasión de muertos vivos. ¿Quieren saber un detalle muy especial de este fichín? Es el primer título publicado por Ubisoft.

Saltito de conejo zombi hasta 1989, donde Beast Busters de SNK llega a los arcades para que levantemos el arma junto con uno o dos amigos y llenemos de plomo a los caminantes. En este juego delirante que vio varias secuelas y remakes, tenemos enemigos como un zombi mutado a perro y un jeep que cobra vida.

Otro saltito. 1989, hay zombis en Sweet Home, el clásico de NES que inspiró luego a la saga Resident Evil. En 1990 tenemos Horror Zombies from the Crypt, un juego

Por Santiago Figueroa
Morton



de plataformas inspirado en los films de horror cincuentosos. Pero más importante aún ese año es el lanzamiento de Zombie Nation, un alocado juego japonés en el que controlamos una cabeza flotante de samurai que debe detener una invasión zombi provocada por la caída de un meteorito. (!)

Los zombis siguen apareciendo en clásicos de los '90 como Wolfenstein 3D, DOOM y Monkey Island 2, hasta que en 1993 otro clásico pisa fuerte: Zombies Ate My Neighbors! para la consola 16-bit de SEGA, con un humor y estética coloridos que dan un respiro al género. Sin embargo, los zombis son relegados otra vez a un segundo plano hasta 1996, donde vuelven a ser cosa seria con Resident Evil para PSX y The House of the Dead para arcades, ambos lanzados ese año (aunque este último recién salió de Japón en 1997).

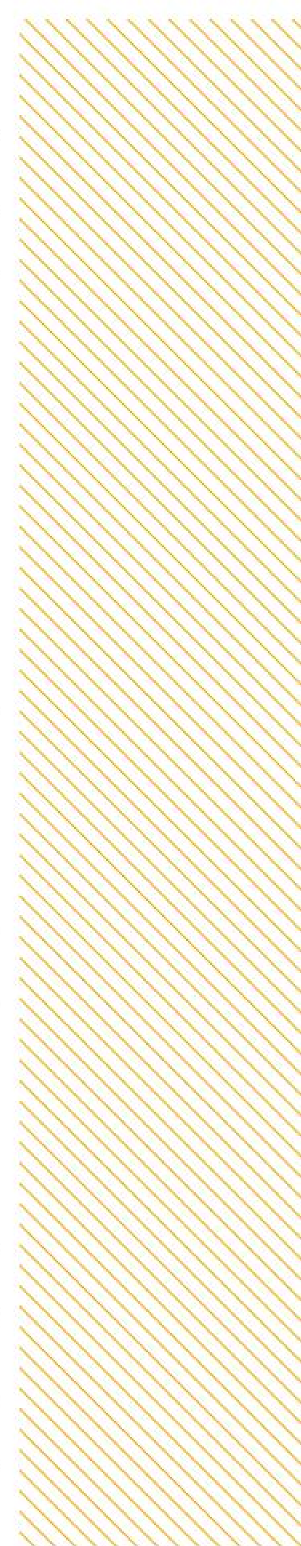
Comienza la época de los 32-bit, el verdadero 3D y los zombis se convierten en un enemigo ideal ya que dan tiempo al jugador a preparar su ataque y su IA es más sencilla de programar. Los vemos en Blood, Nightmare Creatures, CarnEvil; incluso en Half-Life tenemos los headcrabs que zombifican gente, en MediEvil controlamos un zombi por primera vez; Shadow Man, Zombie Revenge, el desconocido Carrier para Dreamcast, el regreso de Evil Dead a los fichines, incluso los nazis zombis de Return to Castle Wolfenstein y... ya estamos en 2001.

El año 2002 ve el estreno de 28 Days Later, la peli de Danny Boyle que creó el concepto de "infectados", zombis que son más ágiles y rápidos. Pero en los videojuegos, el siguiente hito zombi se da en 2005 con Killing Floor, un clásico de PC que nació como un mod para Unreal Tournament. Este fue un FPS survival cooperativo, donde los muertos vivos (acá llamados ZEDs) aparecen por oleadas y la influencia del film empieza a notarse.

En 2006, Capcom reclama su trono zombi con Dead Rising. La primera (y la más icónica) aventura de Frank West desembarca con su mundo abierto, su sistema de combate en tercera persona y su curioso sistema de creación de armas a partir de objetos que podemos encontrar en el pueblo de Willamette. Los zombis vuelven a ser divertidos y en 2008, Call of Duty: World of War los incorpora por primera vez a su franquicia con un modo especial de juego, algo que será costumbre en la saga. Es el mismo año en el que Dead Space presenta sus necromorfos, pero es Left 4 Dead el que patea el tablero con su modo de juego cooperativo y su estética que nos hace sentir dentro de una película clase B, con un sistema procedural que piensa como un director de cine.

2009 y tenemos zombis en Red Dead Redemption y hasta en Minecraft. Se lanza Plants vs. Zombies. En 2010 aparece Dead Nation, al año siguiente Dead Island (sí, ya estamos abusando del "dead"). 2012 trae a DayZ, Deadlight, Lollipop Chainsaw, ZombiU y la gran aventura gráfica de The Walking Dead a cargo de Telltale Games. El ¿subgénero? está viviendo un revival espectacular y en 2013 aparecen 7 Days to Die, How to Survive, State of Decay y el clásico moderno The Last of Us. Muchos más se lanzan, pero el que no hay que perderse es el gran Dying Light de 2015.

¿Qué hay en el horizonte para los zombis? Bueno, está Days Gone, que llegará experimentando con realidad virtual y, quién sabe, quizás 2017 sea el año en que los muertos vivos vuelvan a sorprendernos. [i]



UN GRAN AÑO

Récord de juegos argentinos publicados en 2016

***NO QUISIMOS** hacer una selección del «Juego argentino del año». Pero sí nos pusimos a investigar con ayuda de la Comunidad de Desarrolladores de Videojuegos (facebook.com/groups/comunidad.duval) y llegamos a la conclusión de que hubo más de 100 (¡cien!) juegos publicados durante 2016. Un bombazo.*

Los más de 100 títulos que relevamos seguramente no son todos, pero sirven para tener un panorama. Si alguien guardaba dudas de que la industria argentina de desarrollo va en crecimiento, con este dato se puede quedar tranquilo. Es una noticia impresionante.

Contabilizamos más de 50 juegos de PC (algunos de web), más de 40 de móviles (iOS, Android) y un arcade (Dobotone). La mayoría de los estudios están en CABA, varios en Córdoba, algunos en Rosario, Entre Ríos, Tucumán, Chaco, La Plata, Quilmes, MDQ.

Si los clasificamos por su propósito, como es obvio la gran mayoría tienen motivos comerciales, otros son producto de alguna jam (en cuyo caso, tratamos de considerar los desarrollos que sobrepasaron el estadio de prototipos, aunque esto es algo muy subjetivo), unos pocos son proyectos de estudiantes que alcanzaron un estatus publicable, otros son juegos publicitarios (advergames), otros newsgames (Shitty Games) y alguno que otro artístico, educativo o experimental. Aparecieron más juegos VR.

Destacamos a Master of Orion (NGD Studios, Buenos Aires), el primer AAA desarrollado integralmente en Argentina, y a Oklhos (Coffee Powered Machine, Buenos Aires), ganador de varios premios internacionales.

Para acceder a la lista completa, ingresen en:
https://goo.gl/VZDhFF

La verdad es que, con lo que pudimos jugar, quedamos gratamente sorprendidos. La mayoría tiene una calidad que nada tiene que envidiar a las producciones internacionales. ¡Recomendados! Si compran (o juegan y difunden), apoyamos el inmenso esfuerzo y el talento de estos grossos que se animaron a ser extraordinarios.

Desde la redacción saludamos a todos (y de paso, a los que están afuera del radar) y les deseamos un excelente futuro.

¡Gracias por tanto! [i]

Actualmente, el portal juegosargentinos.org, del que ya hemos hablado en el número anterior, lista 273 juegos hechos en los últimos años por 144 estudios radicados en 38 ciudades argentinas.

¡Felicitaciones y Feliz 2017!

STAFF



[IRROMPIBLES]
EL GAMER NO MUERE. RESPAWNEA

EDITOR RESPONSABLE
Durgan A. Nallar

DIRECTOR GENERAL. Durgan A. Nallar
DIRECTOR EJECUTIVO. Sebastián Di Nardo
DIRECTOR DE ARTE. Rafael A. Zabala
DIRECTOR DE TECNOLOGÍA. Ing. Pablo N. Salaberri
REDACCIÓN. Cecilia Barat, Santiago Figueroa.

ESCRIBEN Y COLABORAN
Cecilia Barat, Juan Martín Bentolila, Ing. Fernando Coun, Sebastián Di Nardo, Facundo Fernández Lleventon, Santiago Figueroa, Tomás García, Juan Lomanto, Laura Muollo, Jerónimo Nallar, Sol Nevendorf, Alejandro Pro.

DISEÑO GRÁFICO EDITORIAL
Rafael A. Zabala

[i] AGRADECE A LAS SIGUIENTES EMPRESAS
Sony PlayStation Argentina, Microsoft Xbox Argentina, MTV Networks Argentina, Cartoon Network, Etermax, Blizzard Entertainment, Ubisoft, Electronic Arts, Bandai Namco, Geek Out! Argentina, itBAF / Planeta Guru, Escuela de Arte Multimedial Da Vinci, LocalStrike, IT Sitio Gaming, Error 404 Studios, IEEE CIS.GTC VGGE, Square Enix.

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES
Ing. Máximo Cavazzani, Guillermo Leoz, Débora Nara, Augusto Carrero, Dra. Daniela López de Luise, Pablo Vilaboa, Pablo Friedman, Marcos Rivatto Crespo, Javier Tuiran, Walter Costabel y equipo, Carlos Martínez, Sebastián Magnarelli, Carlos Pollastri, Sebastián Carro, Damián Silberstein. A todos los miembros de la Comunidad de desarrolladores. A nuestros lectores y suscriptores, que nos bancan en todas. ¡Muchas gracias!

CONTACTO
revista@irrompibles.com.ar

LA MEJOR REVISTA DE VIDEOJUEGOS [IRROMPIBLES] Año 5 Nº 28 es una publicación especial de [IRROMPIBLES] – Av. Corrientes 4709, Piso 9-90, (1414) Ciudad Autónoma de Buenos Aires. EDICIÓN ELECTRÓNICA por QueryLoop. Registro de la propiedad intelectual en trámite.

WWW.IRROMPIBLES.NET

CIUDAD DE BUENOS AIRES, ARGENTINA
DICIEMBRE 2016


MASTER OF ORION
NGD STUDIOS 2016 | masteroforion.com